

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

# TRICX

# MAGAZIN

M Á J U S  
III.ÉVF. 5.sz. 1996. 294 FT



# PC-X

# Május

Na, hogy telt a Húsvét? Remélem, a régi hagyományoknak megfelelően szódásüveggel locsoltátok nyakon a hölgyeket! Csilla persze megúsza... Most az IFABO-n bűnhődik érte...

Mindjárt jó hírrel, no meg egy kis helyreigazítással kezdjük: a lap átalakítása tényleg pillanatokon belül megtörténik, és tuti, hogy nem fogtok benne csalódní. A rossz hír, hogy mindez nem júniusban, hanem a júliusi duplaszámunkban lesz tapasztalható – hatalmas meglepetéssel várunk benneteket július közepén!

## Játékok!

Nem is szaporítjuk tovább a szót, hiszen fő helyre kell, hogy kerüljön az Activision játéka. Az a három nyertes, aki jól válaszol három kérdésünkre, egy-egy Spycraft pólót és hologramos egéralátétet kap ajándékba!

1. Sorolj fel három régebbi Activision játékot, ebből legalább egy Commodore 64-es legyen!

2. Milyen típusú játék a Mechwarrior 2?

3. ECTS összefoglalónkban írunk egy Activision fejlesztésről, amelynek bábuk a főszereplői. Mi a címe a programnak?

- 4 ECTS beszámoló
- 8 Rise 2: Resurrection
- 10 Spycraft
- 12 Fantasy General
- 14 Pinball 3D VCR
- 16 Abuse
- 18 Absolute Zero és  
● Cyberspeed
- 21 PGA European Tour
- 22 Tipp-Top
- 23 Cadillacs & Dinosaurs

- 24 Civilization II
- 26 A.T.F.
- 28 Rayman
- 30 Zork Nemezis
- 32 Music City
- 34 Így készült: Species
- 35 Filmajánlat májusra
- 36 MS Powertoys és hírek
- 38 Demozóna
- 40 Szörfözni mentünk!
- 41 Könyvjelző
- 42 Aréna
- 44 Dr. MIDI
- 45 Demopályázat eredménye
- 46 HW Depo
- 49 CD-interactive
- 50 Wonderland
- 51 History of the World
- 52 Joystick teszt
- 54 Lightwave
- 56 CeBIT hírek
- 58 Wizard's csodák

Következő számunk 1996. június 3-án, hétfőn jelenik meg.

 IDG  
HUNGARY

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos);  
szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzőngő:  
Spányik Balázs (The Richfielder); egyéb felújítási munkák:  
Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László (Kondi).  
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.  
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386  
Telefon: 156-0337, 156-8291 és 156-3211/IDG  
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU  
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,  
valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.  
Ára: 294 Ft, fél évre 1344 Ft, egy évre 2688 Ft.  
Hirdetésvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség  
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 96.0181  
HU ISSN: 1218-358X  
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,  
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők  
és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.



# MAGAZIN

980 FT

**MEGJELENT A  
LEGÚJABB,  
ÁPRILISI SZÁM!**

**MOSTANTÓL AZ  
ÚJSÁGÁRUSOKNÁL  
IS KAPHATÓ!**

**MEGRENDELŐT A  
15. OLDALON  
TALÁLSZ!**

**No. 2**

1996 ÁPRILIS

JÁTSZHATÓ DEMÓK:  
APACHE, ABSOLUTE ZERO,  
CYBERIA 2, DARK SEED 2,  
EARTH SIEGE 2, FANTASY  
GENERAL, HARDBALL 5, WORLD  
RALLY FEVER, RENEGADE 2,  
RISE OF THE ROBOTS 2,  
STAR RANGER, THEXDER,  
TOSHINDEN, TROPHY BASS,  
WARCRAFT 2, VIRTUAL SNOOKER,  
GEARHEADS, REAL DEAL, SUPER  
STARDUST '96, VR SOCCER '96,  
WHIPLASH, AZRAEL'S TEAR,  
CYRIL CYBERPUNK, SEEK &  
DESTROY, THE INFERNAL TOME,  
FIGHTER DUEL, FULL METAL  
JACKET, TERRA NOVA, PGA  
EUROPEAN TOUR, STAR QUEST,  
STRIFE, WAR WIZARD 2,  
TYRIAN RELEASE 2

JÁTÉK ELŐZETESÉK:  
THE PANDORA DIRECTIVE, ZED,  
TERROR T.R.A.X.

MILLIÓNYI JÁTÉK PATCH ÉS  
UPGRADE

WORMS MÁNIA:  
WIN95 DESKTOP THEME, NETWORK  
PATCH, SAMPLE BANK EDITOR,  
LANDSCAPE EDITOR, RANKING,  
REINFORCEMENT SCREENSHOTS

FILM MÁNIA:  
SPECIES ÉS H.R. GIGER, TOY  
STORY ÉS MÉG EGY CSOMÓ FILM-  
ÉS .WAV RÉSZLET! TALÁLSZ MÉG  
INTERAKTÍV FILM-ISMERTETŐKET IS

SCREEN SAVER MÁNIA:  
JUMANJI ÉS TWELVE MONKEYS

DEMÓ MÁNIA:  
GONDOSAN ÖSSZEGYÜJTÖTT INTRÓK,  
DEMÓK ÉS GRAFIKÁK HALMAZA

MICROSOFT:  
WIN95, OFFICE ÉS HOME DEMO  
MAGYARUL, INTERNET EXPLORER 2.0  
(MAGYARUL IS), INTERNET ASSISTANT  
FOR WORD, FOR EXCEL ÉS FOR  
POWERPOINT, EXCEL, POWERPOINT ÉS  
WORD VIEWER

SHAREWARE PROGRAMOK:  
INTERNET MÁNIA - TUCATNYI  
SEGÉDPROGRAM, AMI JÓL JÖHET, HA AZ  
EMBER SZÖRFÖZÉSRE ADJA A FEJÉT  
HTML MÁNIA - WEB OLDAL  
SZERKESZTŐK EGEDŰLÁLLÓ GYŰJTEMÉNYE  
TOVÁBBÁ SOK-SOK HASZNOS ÉS  
ÉRDEKES SEGÉDPROGRAM

CD-X EXTRA:  
COMDIC ÚJ VERZIÓ, CLEANSWEEP95,  
NORTON FILE MANAGER95, QUICK  
VIEW PLUS95, DREAM ON 3D

SLIDE-SHOW:  
A SZOKÁSOS KÉPÖZŐN A HAMAROSAN  
MEGJELENŐ JÁTÉKPROGRAMOKBÓL

...ÉS MÉG SOK-SOK, A CD-X-  
TŐL MEGSZOKOTT APRÓ FINOMSÁG,  
AMIT CSAK AKKOR TALÁLSZ MEG, HA  
ÁTBÖNGESZED A CD-T!

**ECTS NEWS****NEWS**

**SZOMORÚ HÍRREL KELL KEZDENEM: AZ UTOLSÓ TAVASZI ECTS-RŐL SZÓLÓ BESZÁMOLÓ KÖVETKEZIK. ÚGY TŰNIK UGYANIS, HOGY A NYÁR ELEJI (KEZDŐDŐ UBORKA-) SZEZON NEM KEDVEZ AZ EURÓPAI SZÓRAKOZTATÓ-ELEKTRONIKAI KIÁLLÍTÁSNAK, PLÁNE, HOGY AZ AMERIKAI E3 SHOW MINDEN NAGYOBB CÉGET ELHAPPOL.**

**ECTS 96****HELYI RIPORTERÜNK: MR. CHAOS**

**A** fájdalmas haláltusa már látszik is a kiállításon: kevés az igazi „nagy durranás”, inkább csak a kisebb kiállítók taroltak – ők persze biztosan boldogan pakolták össze április 16-án a standjukat, hiszen ha eljött volna az Electronic Arts, a Virgin vagy a Psygnosis, biztosan nem zárták volna ekkora sikerrel a kiállítást. Így hát mi, picurka európaiak kénytelenek vagyunk megelégedni az apró érdekességekkel, igaz, azokból is van épp elég. Mivel nem akartunk táblázat-jellegű összefoglalót készíteni, azokat az érdekesebb cégeket mutatom be ABC sorrendben, akik hamarosan „letesznek valamit az asztalra”.

128MB EDO RAM, 2GB hard disk... A másik, már egy kicsit „emberbarátibb” 3D környezet a várva várt **3D Studio Max** az **Autodesktől**, amely szintén Windows NT alatt fut...

És most csapjunk bele, hiszen minden „károgásom” ellére volt látnivaló a kiállításon bőven, csak úgy roskadozik az asztalom a prospektusoktól. Itt van mindjárt a **21st Century Entertainment** két régóta dédelgetett álmával, a **Pinball Construction Kittel** (előző számunkban már hírt adtunk róla – valamikor nyáron jelenik meg Windows alá) és a **Synergisttel**. Ez utóbbi szép nagy, több éves project eredménye (májusra ígérik, de lesz az nyár eleje is...). Amolyan „multimédiás grafikus kalandjáték”, ahol rendkívül szép grafikájú környezetben mented meg a világot. Színészek játsszák a karaktereket, Te pedig Tim Machint, egy riportert alakítasz New Arhus városában valamikor 2010 tájékán. Kísérteties gyilkosságokra kell fényt derítened, közben emberekkel kell beszélned, szóval amolyan igazi filmszerű, több napos játékot ígér.

A **7th Level** a tőle megszokott jó adag idiotizmussal vágott neki a 96-os évek: a Monty Python után elkészült a **Battle Beast** és az **Arcade America**, most pedig a **Monthy Python's Quest for the Holy Grail**, azaz a **Gyaloggalopp** „multimédiásításán” fáradoznak. Készül

leg kamatostul kap vissza a sok nagynevű gyártó, filmszínész (például Tim Curry) és forgalmazó. A „family entertainment”, azaz családi szórakoztatás kategóriába sorolt játék egy interaktív muppet-show, ahol persze feladatokat is meg kell oldanod, kaladokat kell végigjátszanod – ígéretes játék.

Régóta dörsöli az orrom alá Zong, hogy hol van már a **Settlers II**. A **Blue Byte** nem kapkodja el a dolgot, a remek kis program második része április vége táján jelenik meg, de mivel német fejlesztőcsapatról van szó (akik elsősorban a német igényeknek megfelelően anyanyelvükön programoznak), lehet, hogy késik az angolosítás. Hasonlóan szomorú a helyzet az **Albionnal** és az **Arhimedean Dynastyval** is (a **Chewy**-ről már nem is beszélve), csak év végére ígérik az angol verziót. A **Settlers II** azonban jön, lát és győz – következő számunkban bővebben is olvashatsz már róla.

**Core Design**os barátaink hamarosan befejezik a hónapok óta ígért **Shellshockot**, a nagyon pofás kis tankos akció-lövöldözős játékot. Ugyan arra a 3D környezetre épül, mint a **Firestorm: Thunderhawk2**, csak éppen most egy tankban csücsülsz, és onnan kukucskálva aprítod az ellent; szétlőhetsz és letarolhatsz fákat, házakat, ellenséges objektumokat... A **BLAM! Machinehead** is hasonló, textúrák 3D környezetben játszódnak, ez is komoly akciójáték. A jövőbeli sztori ismert: valami főmedvény rá akarja tenni a mancsát a Földre, neked meg egy szál pisztollyal kell szétlőnöd az egész világot... Ezerszer aranyosabb game a **Swagman**, amelynek Playstation változata már előrébb jár, mint a CD-s, de állítólag őszre azt is befejezik. Egy ikerpárral kell baragolnod különféle 3D, felülnézeti tájakon és házakban, s azokat a tündérléket kell megmentened, akik a szép álmokért felelősek – a helyszínek rendereltnek tünnek, a grafika és általában a játék hangulata rendkívül kellemes. Még két nagy esemény lesz a Core életében idén: talán elkészül a **Ninja** (verekedésekkel fűszerezett, mászkálós kalandjáték á'la **Virtua Fighter** vagy **Tekken**), illetve a **Tomb Raider**. A 3D környezetben játszódó akció-kalandjátékban a rendkívül élethű mozgással megáldott, csábos főhősnőt kell kalandra vinned. Szép kameramozgások, „idillikus” környezet teszi barátságossá a játékot (az első pályán baromi jól megrajzolt farkasokat és medvét kell legyilkolásznod).

Trau egyszer már padlót fogott az **Apache Longbow**tól, most gyanítom, hogy jobb, ha a földön ülve nézi meg a **Digital Integration** újabb helikopter-fejlesztését: a **Hind** nemcsak szép, ám elképesztően élethű és életszerű szimulátor lesz, remélhetőleg egy hónapon belül.

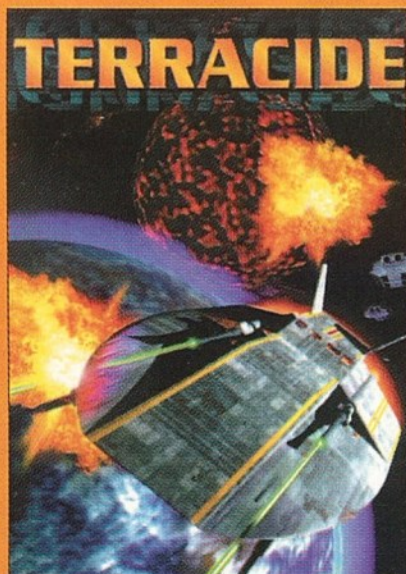
A **Domark** sokáig nem tartozott a kedvenc kiadói közé, elsősorban azért, mert nem volt képes egyetlen számomra kedves



A nagy játékkészítő cégek mellé felsorakoztak az animátor-stúdiók is: mostanra a játékok mögött örületes méretű filmipar lapul. Éjjel-nappal számolnak a Silicon Graphics gépek, ontják magunkból a dögös 3D renderelt filmeket. Ennek megfelelően a **Microsoft** sem volt rest, hamar felvásárolta a **Softimage 3D** rendszert, majd bejelentette, hogy az eddig csak Silicon gépeken futó „programocská” elkészül a Windows NT alá is. Hát készen van, igaz, nem sok köze lesz hozzá az átlag felhasználónak. Egy viszonteladó a következő konfigurációban (ez persze nem a minimum konfiguráció) kínálja a több mint 4000 angol font (majdnem 1 millió forint) értékű software-t: Pentium Pro 200MHz,

néhány „igazi” játék is: a **G-Nome Dominion** 3D stratégiai háborús játék lesz, míg a **Cold Blooded** egy 2D/3D akció-kaland.

Az **Activision** eldurrogatta igazi puskaporát, a **Spycraftot** és a **Zork Nemezist**, de persze van még más érdekesség is a tarsolyukban. A **Hyperblade** még nyár elejére elkészül: 3D vektorgrafikás, futurisztikus sportjáték-szerűség. Az igazat megvallva engem nem csigázott fel, sokkal inkább tetszett a **Muppet Treasure Island**. A muppetek digitalizáltak, a hátterek kézzel rajzoltak (gyönyörűek!), az interaktivitást az egeret birtokló gyerekekre bízzák. A remekmű irtózatosségeket emésztett fel (több millió fontot), amit valószínű-





programot sem alkotni. Most azonban megemelte magát (illetve nyugodtan mondhatnám, hogy az ördög bújt belé), hiszen három új címmel is gazdagítja az 1996-os év játékpalettáját. Ebből a **Total Mania** olyan Crusader-UFO2-féle stratégiai akciójáték, a **Terracide** pedig texture mappingelt űrhajós szimulátor-szerűség. A „big hit” azonban inkább az ördögi **Deathtrap Dungeon** lesz egyenesen Ian Livingstone kezeitől. A Fighting Fantasy-nek elkeresztelt akció-harc játéksorozat első darabja „szívet melengető és szemet gyönyörködtető”. Szóval vérbeli és vérfagyasztó akciójáték, amely a Halálcsapda Labirintusban játszódik – hősiünk pusztával áll ki ellenfeleivel, amelyek közül a legbarátságosabb kinézetű is Quasimodo unokatestvére lehet. A tényleg szépen elkészített 3D környezetben csapdák leselkednek rád, miközben csak úgy özönlenek az orkok, zombik, sárkányok, csontváz harcosok, óriáspókák és múmiák, akik mind arra várnak, hogy kardélre hányd őket. A progit az őszi bevásárlások idejére ígérjük, de szerintem Karácsonyra is megfelelő ajándék lesz – ha nem csúsznak vele, mint manapság a kiadók mindegyike.

Aki szerette az **Empire Dawn Patrol** szimulátorát, annak biztos tetszeni fog a **Flying Corps**. Az igazi Első Világháborús szimulátorban 3D, textúrás landscape fölött,

játék lesz – kár, hogy csak Playstationre és Sega Saturnre jön ki idén, de ígérjük, hogy talán PC-re is megjelenik még az évezred forduló előtt... Két érdekes fejlesztés azért megragadta a figyelmet, igaz, mindkettő a Slipstream 5000 „motorjára” épül. A **Hardwar** és a **Sand Warriors** egyaránt szimulátor-jellegű és futurisztikus környezetben játszódik, azzal a különbséggel, hogy egyik szebb, mint a másik. Az objektumok szépen kidolgozottak, a sebességgel sincs baj, úgyhogy a Gremlinnek van esélye arra, hogy helyrehozza az utóbbi időben kissé megtépázott babérait.

A **GT Interactive** nagy kiadóként magába gyűjtötte az elmúlt év izgalmasabb játékkészítőit, s így most ő adja ki az Ultimate Mortal Kombat 3-at Sega Saturnre (illetve elkészíti a „sima” 3-ast Win95 alá is), PC-re pedig újabb bőrkötet lehántva a **Heretic-Hexen** duóról pályákat adnak ki. Ha azonban figyelemmel kísérted a Doom klónok 96-os harcát, biztos tükön ülve várod a **Quake**-et. Jellemző, hogy hivatalosan alig lehet tudni róla valamit, ígéretük szerint szeptemberre készül el a végleges verzió. Az igazat megvallva ezt kövte hiszem, egyelőre ugyanis még a kódot tesztelik, és hol vannak akkor még a pályák!

a **Conquest of the New World** (ugye már mindenki ismeri „az év Civilization klónját”?) és a **Tommy** is közeleg már. Ez egy interaktív rock-opera, Pete Thownsend és a The Who szerzeménye, amelyben Phil Collins, Tina Turner és

See and hear Tommy as never before, from Pete Townshend and the Who's earliest ideas to Woodstock to the 1969 reunion tour to the 1993 smash-hit Broadway play and beyond. Find out why the Who galvanized a generation and shocked the generation before. Check out Townshend's original lyrics – both on paper and on demo tapes – as he brought his dream to life. Listen to songs like stage. Search through an ALL-NEW CD presentation of Tommy to unearth surprises at every turn. Video interviews. Clips from the movie and play, tantalizing scraps of live performances, and hundreds of photos let you sift through the legend.

Tommy: The Interactive Adventure breathes new life into the amazing journey which has spanned over a quarter of a century!

TO ORDER TOMMY FOR MAC CALL 1-800-4-BAGPLAY AND MENTION TDY1  
TO ORDER TOMMY FOR PC CALL 1-800-INTERPLAY AND MENTION TDZ2  
EXPLORE THE HEART AND SOUL OF THE ROCK 'N ROLL GENERATION

Elton John is énekel. Az Interplay tovább erősíti AD&D vonalát három új címmel: **Dragon Dice**, **Descent to Undermountain** (RPG-jelleg 3D kinézettel és akcióval) és **Blood and Magic**.

A Maxis eddig a Sim sorozatáról volt híres (most sem hagyja cserben hódolóit: jön a **SimCopter**, a **SimCity 2000** madártávlatból), ám egy újabb, 3D játékkal is előrukkol a nyáron. A **Mindwarpban** szép 3D „csőrendszerben” száguldasz, közben lődözöl – persze a játék ennél sokkal összetettebb lesz.

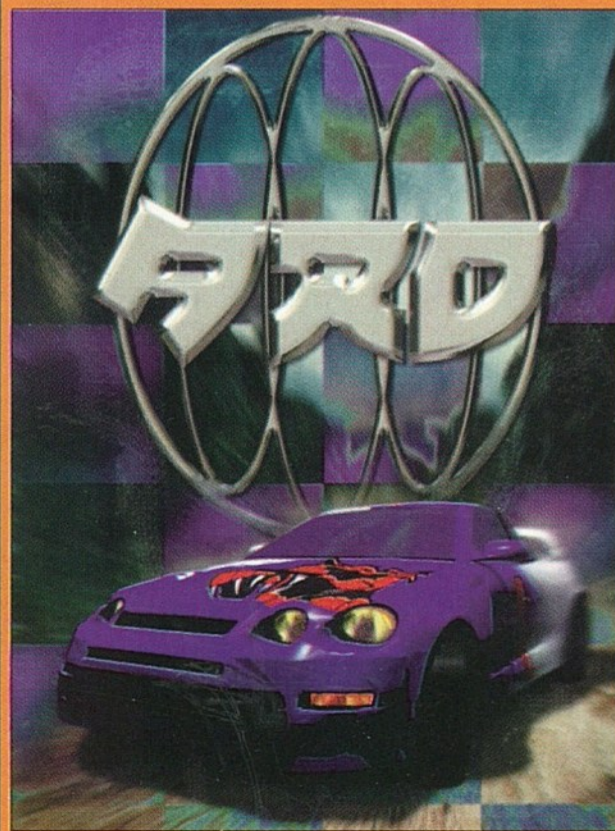


640x480-as felbontásban repkedhetsz és vívhatsz légi harcot. Szárnyalhatsz Albatross DIII-mal, Fokker Dr1 Triplane-nel, Zeppelin R-rel: választhatsz, hogy a brit vagy az amerikai légierőt akarod erősíteni. A készítőik igyekeztek gondosan ügyelni a történelmi hitelességre és az apróbb részletekre is (így például átfestheted a repülőket), bár Trau tutira kibők egy-két „oltári nagy marhaságot”.

A **Gremlin** most nem erőlteti meg magát nagyon, már ami a PC-s fejlesztéseket illeti. Átdolgozza az Actua Soccer **Euro 96** néven, s új opciókkal ruhazza fel, de egyébként az előzőhöz nagyon hasonlít. A **Loaded** szép akció-lövöldözős

A Quake amúgy szép meg jó, csak éppen lemaradt. Mindenki Duke Nukem 3D lázban ég, s a Quake szerintem nem nyújt akkora nagy újdonságot a rajongóknak. Szépnek szép, a hangok, a karakterek, az ellenfelek is dögösek, de valahogy nincs meg az a „feeling”, ami manapság elengedhetetlen egy játéknál. Persze lehet, hogy túlságosan szkeptikus vagyok, és a végleges verzió jobban tetszik majd, mint most a Duke. De hol van az még!

Az **Interplay** piciny bunkerbe rejtőzött a kiállításon, s csak előre megbeszélte randevükön engedtek betekintést a fejlesztéseibe. A Virtual Snooker és a Descent 2 már elkészült,



Kész csoda, hogy eddigi termékeivel hogy volt képes fennmaradni a **Merit Studios** – most azonban végre-valahára valami tetszetőst is alkot a **Bud Tuckerrel**, illetve két újdonságával, a **Sato Cityvel** és az **AR Drivin'**-nal. Előbbi szép, renderelt környezetben játszódó akció-kalandjáték (cyber-thriller) SVGA hi-color módban. Az ARD rally-

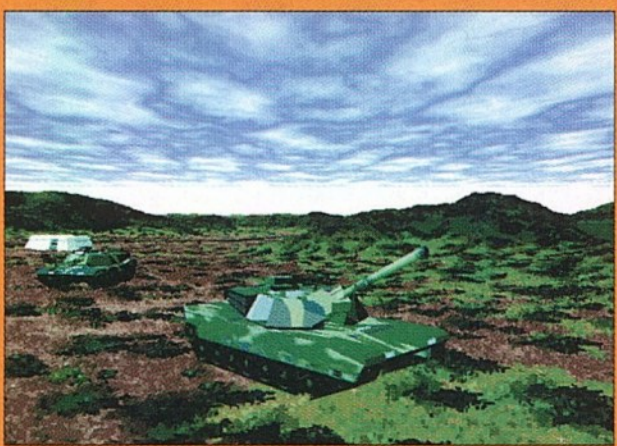
verseny szimulátor, ahol texture mappelt pályákon száguldozhatsz. Sok még nincs kész belőle, játszani is alig lehetett vele, annyira fejlesztői stádiumban van a program, de állítólag még Karácsony előtt kész lesz.



Sok finomságot láttam a **Mindscap** standján: legelőször az **Azrael's Tear**-t mutatják be május környékén. A 3D kaland-RPG játékban a Szent Grált kutatod, közben logikai feladatokat oldasz meg, de azért az akció, a bunyó sem hiányzik. Önfeledt szórakozást ígér társaságok számára a **Supersonic Racers**: rajzfilm-szerű grafikát keverték össze texture mappelt 3D környezettel, ahol 30 pályán versenyezhetsz akár hálózatban is. A játék először PlayStationre jelenik meg, PC-re csak 1997 tavaszán várható. Rendkívül eredeti ötlet a **Lego** „számítógépesítése”. A „virtuális” lego még az év vége előtt jelenik meg. Szándékosan hagytam a végére a leginkább tetszetős játékot, a **Megarace 2**-t. Új autók, még szebb, renderelt 3D pályák, igaz, a játszhatóság nem az igazi. A pályák ugyanis előre kiszámolt animációk, neked csak az autót kell rajta irányítanod – nem rossz, rendkívül látványos, de azért egy igazi autóversenyből messze van.

Ha már autóversenyről van szó: Hölgyeim és Uraim, kapcsolják be biztonsági öveiket, hamarosan indul a futam! A **Microprose** elkészítette minden idők legjobb és legszebb autóverseny szimulátorát, a **Formula One Grand Prix 2**-t! Illetve még nem, de talán még júniusban a piacra kerül a nagy felbontásban is működő, texture mappelt szimulátor, amelybe, bár csak öt percet játszottam, máris beleszerettem. Iszonyatosan élethű, gyönyörű, játszható és irányítható, káprázatos hangú, tartalmazza az aktuális Forma 1-es versenyzőket és pályákat – jaj istenem, mikor lesz már nyár! Jön még persze a Microprose-tól más is, mint például a **Master of Orion II**, elkészült időközben a **Track Attack** (a Fatal Racingre hasonlító autós prog), de higgyétek el, ezek ma szolák az FIGP2-höz képest!

Szimulációról lévén szó, ideje volt már tennie valamit a **NovaLogic** gárdájának is. Két frissítésen is dolgoznak: az **Armoured Fist 2** és a **Comanche 3** egyaránt az új fejlesztésű „Voxel Space 2 terrain rendering” megoldást használja a tájkép előállítására. Így a kép kevésbé pixeles, ám mégis szélesebb a játék. Trau szerint nagyon gyors a Nova Logic, hiszen máris szép fényképeket közöltek a RAH66 Comanche helikopterről, amit kábé egy hónapja teszteltek először...



Az **Ocean** is nagy területet mondhatott magáénak, igaz, PC-re most egy picit kevesebb finomságot ad ki a megszokottnál. Izzottak a PlayStation gépek a **Tunnel B1** gyönyörű grafikájától

– ez a lövöldözős, 3D akciójáték PC-re is elkészül. Nem csúnya a **Viper** sem (3D helikopteres „Save The World” típusú game általi szép grafikával és effektekkel), és most már pillanatok múlva megjelenik a Team 17 fejlesztése, a **World Rally Fever**, egy bájos

kis rally-verseny poénos ötletekkel (például birkanyájakon gázolhatsz át). Az **Offensive** 3D-s, izometrikus perspektívájú, zoomolható harci-stratégiai játék, amely a Második Világháború idején játszódik (például végigjátszható a normandiai partraszállást). Lassan, de biztosan közeleg az **Iron Angel**, az „elképesztően-leggyönyörűbb-vadállat-kínézettű” futurisztikus, akcióval dúsított repülőgép szimulátor is, de lesz még **Dawn of Darkness** (3D-s környezetben akciózol), **Pandemonium** (2D grafikus kalandjáték Hanna-Barbera rajzfilmfigurákkal), **Euromanage'96**, és Windows alá **Arc of Doom** is.

Amióta a Philips beszállt a játékiparba, jelentős fejlődésen ment át. A **Philips Media** ezrével ontja hamarosan magából a vadonás progikat, felsorolni nincs helyem, annyi jön... Csak néhány érdekesség: a **Down in the Dumps**



(sok szép animál fűszerezett akció-stratégiai játék), illetve az **XS**. Végre játszhattam vele: tényleg olyan érzés, mint a Quasarban vagy a Laserdome-ban hajkurászni az ellenfeleket. Bujkálhatsz, kergethatsz, lőhetsz, szóval igazi multiplayer game. Három új projecten dolgoznak még ezen kívül: **Nemesis** (futurisztikus harci stratégia, amely a Marson játszódik), **Hopkins FBI** (kalandjáték, ahol egy különleges ügynököt alakítasz, akinek barátnőjén kívül a Földet is meg kell mentenie egy nukleáris támadástól), illetve a **Deathrace**, amiről szinte semmit nem tudok.

Vannak cégek, akik az ismeretlenségből bukkannak elő és azonnal tarolnak, akad azonban még néhány régi-régi játék-fejlesztő, aki biztos stratégiával döngtet a játékmezőn. A **Sierra On-Line** pont ilyen: ha meghallom a nevüket, könnyes szemmel gondolok még a CGA-s időkre (bár TRF azt mondja, az már EGA volt!), mikor Leisure Suit Larry először tépázta meg a rekeszizmaimat. Sajnos a Sierra emberi-



renderelt animációs figurákkal játszható „toon adventure”, azaz rajzfilm kaland. A **Gearheads** táblás játékhoz hasonlít leginkább, ahol humoros figurákkal kell a gép vagy egy másik játékos ellen játszani (a CD-X áprilisi számán van játszható demója). A **QAD** küldetéses, 3D, repülő-szélviharos akciójáték, a **Time Lapse** káprázatosan szép grafikával és animációval (letűnt idők nyomában járva kalandozhatsz), lesz még **Secret Mission** nevű kalandjátékuk, **Nihilist** lövöldözős, elkészítik a **Voyeur** második részét is, dolgoznak egy **Demon Driver** nevű autóversenyen, de éppúgy készítenek stratégia játékot is, mint repülőgép szimulátort.

A **Sales Curve Interactive** (röviden csak **SCI**) legelőször talán a Cyberwar és a Lawnmower Mannel lopta be magát a Silicon Graphics grafikát kedvelők szívébe. Most került az utcákra a **Kingdom 'O Magic** (fantasztikus, poénos kalandjáték), és hamarosan elkészül a **Gender Wars**

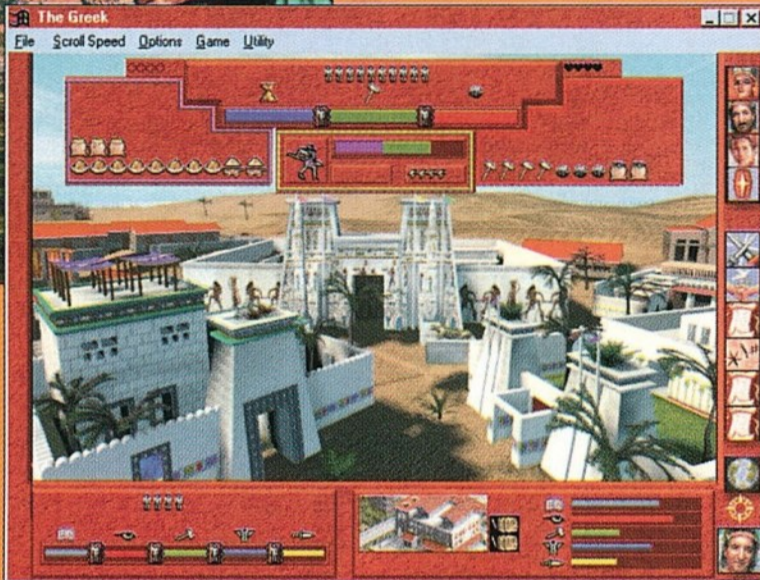
leg már nem olyan barátságos, meglehetősen undokak az egyébként is csúnyuska angol hölgyek, akik a Sierra pultjánál várták a kedves érdeklődőt. Mindegy, ettől még a fejlesztőcsapat remekül termel. Az Earthsiege 2 teljesen elkészült, pillanatok múlva leteszik az asztalra a végleges **The Rise & Rule of Ancient Empires** című egészen szuper „világépítő” stratégiai játékukat is (embertelen jól sikerült a grafikája, multiplayer opció stb.). Trau kedvelni fogja a **Silent Thunder A-10 Tank Killer 2**-t is, lesz aztán még egy hasonló, harcias programjuk, a **Fast Attack**, amely nukleáris tengeralattjáró-szimulátor. Majd' az egész játék renderelt, így rendkívül látványos és élethű – valamelyik szimulátor-örülünk majd eldönti, mindez a játék rovására ment-e. A **Light-house** is efféle, agyonrenderelt kalandjáték, amelynek viszont jó a sztorija. Egy párhuzamos világban a gonosz szellem kísért évezredekken keresztül. Elragadja Amandát, s ne-

# THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES



ked kell megtalálni a módját, hogyan tudsz utánamenni az „időkapun” át. A másik világban fura gépmadarak repkednek, bizarr tengeralattjáró várja parancsaidat, majd végül eljutsz

Fekete Országba, ahol újabb csattanókra bukkansz. A korábban Lost in Town project mára **Urban Runner**re alakult: teljes képernyős krimi játszol 32,000 színben, SVGA-ban. Ezerszer feldolgozták már az Amerikai Polgárháború történetét, most a Sierra is közread egy változatot, meglepő



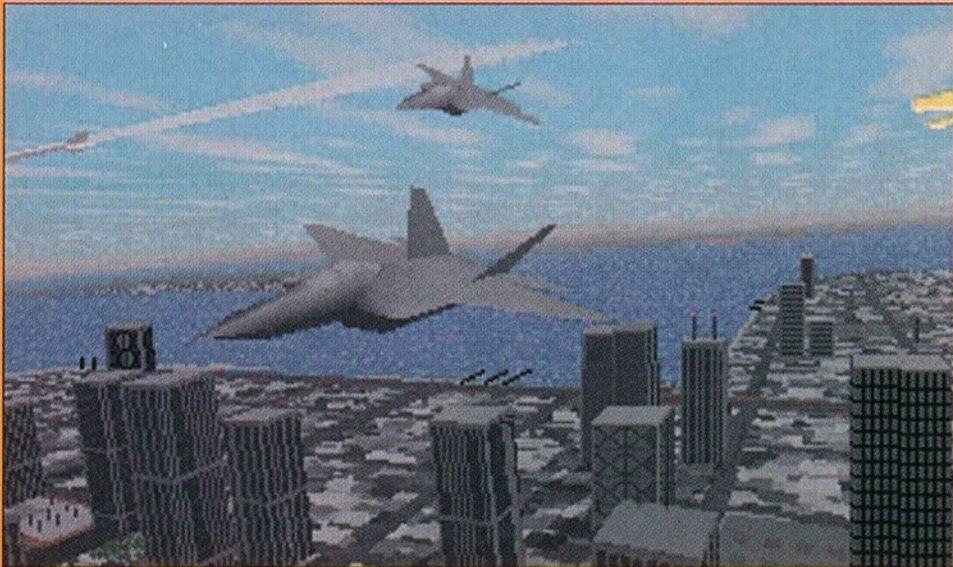
is megélt szimulátor valóban szép lesz. Sajnos nem tudni, mikorra lesz kész teljesen, de szeptemberre mondják. Ígéret szép szó... Eredeti, poénos kalandjáték lesz az **Orion Burger**. Valamilyen távoli galaxisban az idegenek táplálkozássunkhoz untelegens lényeket darálnak le hamburgernek, s újabb táplálékforrás után kutakodva eljutnak a Földre is. Te leszel az a hős, aki bebizonyítja nekik, hogy az emberiség igenis megér még egy misét, és semmi keresnivalója egy intergalaktikus húsdarálóban; erre persze csak egy napod van. A játék menete hasonlít az Idétlen időkig című filmre: időcsapdába kerülve minden áldott reggel ugyanazt a napot éled át, így hamar feltornászhatod az IQ-d olyan szintre, hogy az idegenek inkább áttérnek a vegetáriánus étrendre.

A kalandjáték állati ötletes, tömve van poénnal, jó hangeffekkel, vicces rajzfilmszerű figurákkal.

Egy idehaza kevésbé ismert multimedia óriás, a **Viacom** (az MTV, a Paramount, a Warner meg még ki tudja, melyik nagy cég csoportja) elemi erővel fejleszti a jobbnál jobb játékeit, multimédiás soft-

ware-eit. Ebben a számban már nincs hely a **Congónak**, amely a film alapján készült szép kalandjáték. A **Star Trek** sorozat legújabb része közül a **Klingon**, majd a **Borg** következik, és a **Beavis and Butthead** sorozatnak is elkészül öszre a legújabb epizódja: **Little Thingsies**. A **Snow Crash** a cyber-világba kalauzol (jaj, de hiányzott már...) jó kis 3D engine-nel, objectekkel, míg a **Deathdrome** ötvözi az autóverseny és a lövöldözős játék elemét egy küzdőtéren. Lesz még szép, renderelt játékok sok „eksünnel” és fegyverrel, az **Aeon Flux** (az MTV-ből), de stratégiai játékok is lesz ez év végére, a melyet **Enemy Nations**nek hívnak majd.

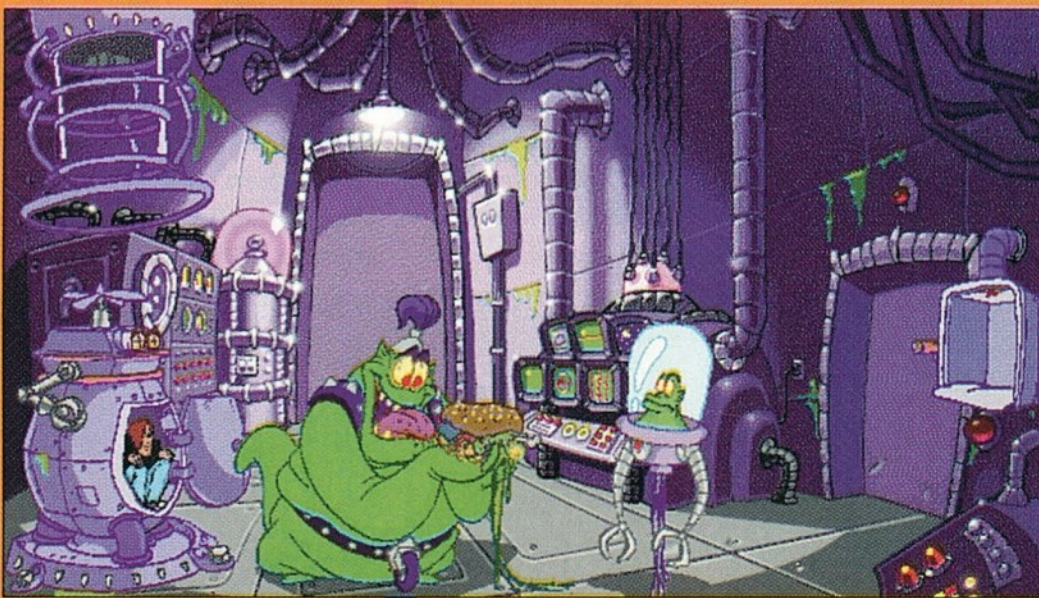
A sort a mostanában állandóan átalakuló **Warner Interactive** zárja (a Time Warner



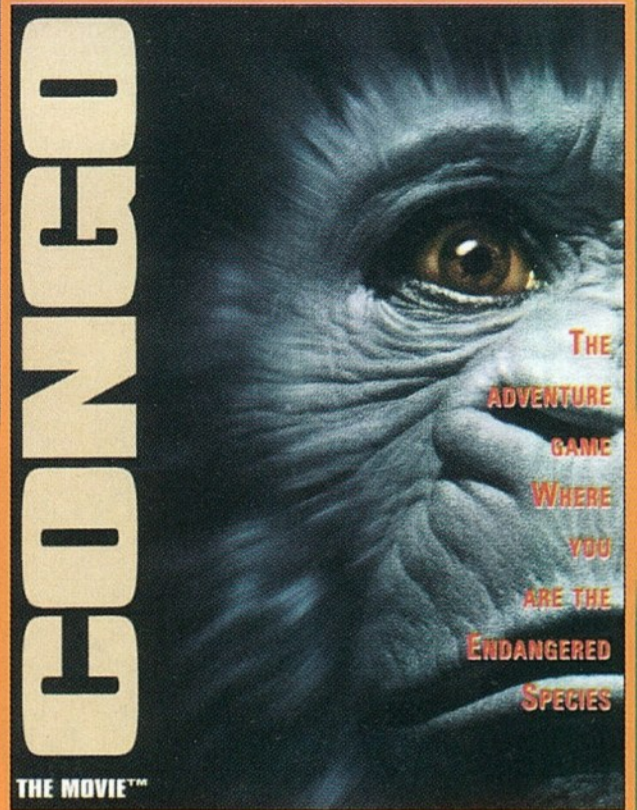
módon **Civil War** néven. A történelmi csaták (természetesen stratégia) mellett filmrészletek kísérik végig a játékot, amely jó alapot ad az általános műveltséghez.

A **U.S. Gold** hatalmas software-birodalommá nőtt. A Duke Nukem 3D jó húzás volt részükről, s bár még mindig nincs kész a végleges verzió, a shareware letarolta a Doom-klón piacot.

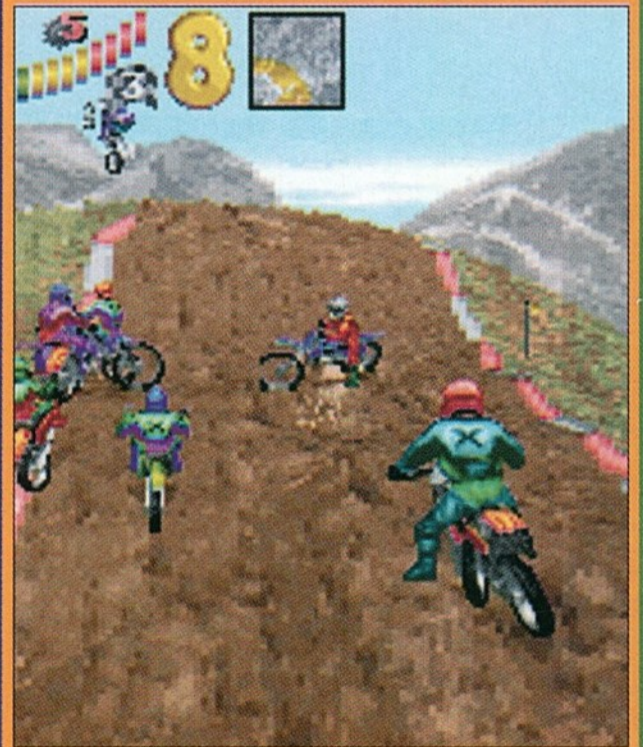
Gondolom a **Witchaven** is beváltotta a hozzá fűzött reményeket, mert jön a **második felvonás** új fegyverekkel, új színtérrel és új ellenfelekkel. Már megint Trau liheg a nyakamba a **Jetfighter III-ra** kiéhezettén – igaza van, mert a harmadik részt



beolvadt, s mostantól fogva a sok-sok kis Warner egy nagy gyűjtőelnevezés alá került), akinek kétségkívül a **Z** (azaz **Zed**) lesz a legnagyobb sikere idén. A várakozókat további türelemre kell intennem: lehet, hogy csak öszrel dobják piacra. Talán még előtte befejezik a **Deadlockot**, a multiplayer



(network és Internet egyaránt) és zoom opcióval felruházott harci-stratégiai játékok. Barátságosnak tűnik a **Star Control 3**, amely az intergalaktikus akció-kalandjáték megnevezést viseli, illetve a **MIA** (vietnámi környezetben játszódó repülés-szimulátor nyolcféle géppel). Már elkészült az **Organic Art**, amely windowsos képernyőkímélő tervezőmodullal, elkészíthető látványos „organizmusokkal”. Gyerekeknek készült a **Where's Wally** sorozat **At the Circus** darabja – kedves program mókás figurákkal, animációval és zenével. Eredeti kalandjáték a **Safe Cracker**, ahol a történet széfek



feltörése köré épül, aki pedig a látványos, gyorsan pergő eseményeket kedveli, annak még Karácsony előtt elkészítik az **International Moto-X** terepmotoros progit.

Úgy gondolom, dióhéjban ezek voltak a legnevezetesebb fejlesztések. Persze e mellett millió kis multimédiás kezdeményezés látott napvilágot, sok az érdekesség, de ezekről majd egyszer külön mesélek. Kiállított még a **BMG Interactive**, „új” céggént jelent volt a **Funsoft** és a régről ismert **Telstar**, az elsősorban oktató-ismeretterjesztő anyagairól híres **Europress**, a multimédiás **Grolier**. A játékok világában azonban tökéletesen látható, ahogyan a nagy ragadozó behabzsolja a kis halat, s így egyre kevesebb a piciny kísérletező – a kész termék terjesztését már egy mamutcég látja el. Ezek egy része azonban kivonult a tavasi ECTS-ről, s így ez volt az utolsó ilyen beszámoló. Öszrel persze újra felélénkül a játékpia, így szeptemberben ismét lesz ECTS.

Mr. Chaos  
(abognar@idg.hu)

AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

„LÉGY LÁT-  
HATATLAN,  
ÉS LEGYŐZ-  
HETETLENNÉ  
VÁLSZ!”

# RESURRECTION RISE



**S**un Tzu – harcművész. A technikai fejlődés megállíthatatlan volt. Az emberek helyett gépek kezdtek dolgozni, majd a lakosság fogyasztását a robottermelés növelésével próbálták ellensúlyozni. Lassan az élet minden területét ellepték az egyre tökéletesedő kiborgok. Ekkor megtörtént a baj. Egy vírus megfertőzte az előre elkészített programokat, aminek beláthatatlan következményei lettek... a robotok egymásnak estek.

Ezt a időszakot nevezték a Robotok Öntudatra Ébredésének. Az utolsó küzdelem után Cyborg tehetetlenül feküdt a földön. Déja vu érzése volt, a lelke mintha testétől függetlenül kószált volna a várost belepő szmog felett. Mikor megfosztották emberi mivoltától, akkor hatotta át ugyanez a fájdalmas élmény. A Cyborg meghalt, mégis élt. Tudta, hogy hibát követett el, s gondolatai e hiba körül száguldoztak még akkor is, amikor anthromorf testét ismét működőképessé tették. „Jótevői” nem önzetlenül segítettek rajta, nagyon jól ismerték az örökérvényű szabályt: azé a világ, aki a legerősebb. Ezért volt szükségük a „robotháború” egyetlen túlélőjére. Supervisor, a főnök régóta dédelgette álmát, hogy az egész Földet uralma alá hajtja. Cyborg visszatért az „élők” közé...

egojukat. Cyborg „szerencséjére” ismét kívül esett a körön, de a többiek megfélemezésére egyetlen mód volt: a harc...

Nagyjából valahogy így képzelem el a Mirage és az Acclaim közös produkciójának, a Rise of the Robots 2 bevezetőjének szánt szöveget. Bizonyára, Ti is emlékeztek az első részre, ami a legjobb indulattal is csak szájalmasnak titulálható. Úgy látszik, tanultak a Mortal 3. sikeréből, és rájöttek arra az alapvető tényre, hogy a verekedős játékok fűszerezése a speciális mozgások tömkelegében, kivégzésekben rejlik, s ennek megfelelően alakították ki a folytatást. Nem elégedtek meg a látványos képekkel, és azzal, hogy kisebb teljesítményű gépen is elfogadható sebességgel fut a progi, hanem a gyönyörűen kidolgozott zene teszi a játékot még élvezetesebbé, amely Brian May (Queen) hozzáértését dicséri.

S most egy kis száraz statisztika. 18 robot közül választhatjuk ki a nekünk legmegfelelőbbet, ami ugyebár jóval nagyobb választék, mint az elődjénél. A támadóvariációk 7-ről 28-ra emelkedtek, a speciális mozgások száma 2 helyett 15. Létezik ún. szuper speciális mozgás és kivégzés is. Az új csoda képes a scrollozásra, és számolja a már említett kombókat. Amint Ti is észrevehettétek, a Resurrection óriási fejlődésen ment át. Gyönyörűen kidolgozott háttérrel, intelligens (tényleg!) ellenfelek növelik a program színvonalát. A játék, igazodva a mai elvárásokhoz, aláveti magát a Windows '95-nek. Szerencsére ez nem alapkövetelmény, megelégszik a sima, mezei DOS 5.0-val is.

Egy pár szó az installációról. A rise2.exe-t indítva, a progi a winchesteren helyezi el a feltétlenül szükséges file-okat, ami jelen esetben a .cfg, és a hiscore tábla. A konfigurációs file felépítését a következő pontok határozzák meg: Language – nyelvezet. Controls – irányítás. Sound – meglepően sok zajkártyát ismer és támogat. Video – a felbontás állítható 320\*200-640\*480-ig.

Ha gyors videokártyával rendelkezel, próbálgasd végig a lehetséges variációkat, nehogy úgy jársz mint én, nagyfelbontás alatt a zene élvezhetetlenné korcsosult. Game Options – a nehézségi fokozat és egyéb nyalánkságok állítására szolgál, személyes tapasztalat, hogy jó úgy, ahogy eredetileg van. Continue – indul a mandula!



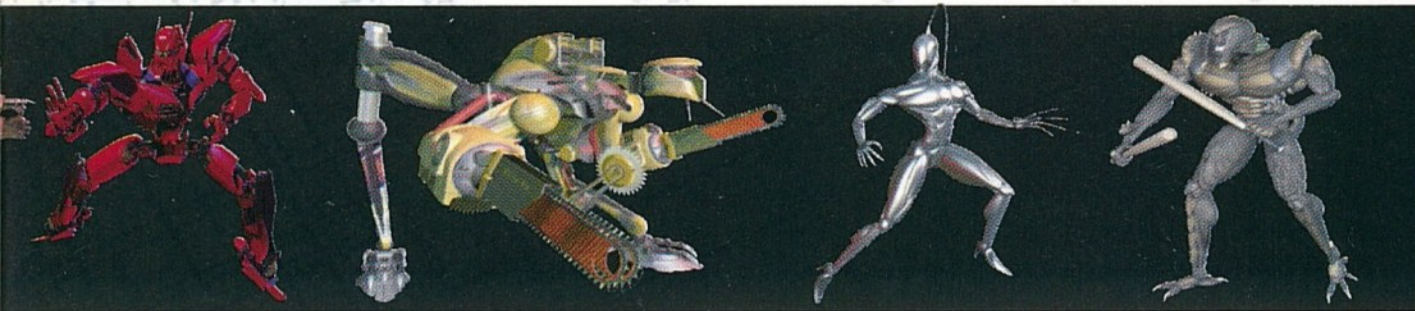
S ismét megtörtént a baj, a káoszelmélet megint bizonyítást nyert. A számítógépeket és a robotokat az eddig ismert legpusztítóbb fekély támadta meg: az Anarchia Vírus. A kiborgok agyában az áramkörök túlterhelődtek, testüket az A-Vírus irányította. Az eddig élettelen élőlények felismerték





# RECTION

## RISE 2



Végre elindult a játék, az első dolgunk a robotválasztás lesz (melegen ajánlom V1-Hypert, nagyon könnyű vele nyer-



ni). Megtalálva az igazit, a jobbra-balra gombokkal (két emberi játékos esetén) az erőviszonyokat egyenlíthetjük ki, a lefelé billentyűkkel droidunk színét cserélgethetjük (Ez aztán, hű, de nagyon fontos!). Játék közben érdemes egészségi állapotunkat is figyelemmel kísérni, mert egy 8-as értékű kombót bekapva, akár el is áshatjuk magunkat. Ennyi legyen elég a szövegelésből, következik néhány speckó.

**Salvo.** Késdobás: előre, előre-le, le+ütés. Tűzköpés: le, előre-le, előre+ütés.

**Chromax.** Tűzgolyó: le, előre-le, előre+ütés. Fejdobás: hátra, hátra, hátra+ütés.

**Deadlift.** Tűzgolyó: hátra, előre-le, le+ütés. Teleport: előre, előre+rúgás.

**Detain.** 3 találatos kombó: előre, előre+ütés. Fejelgetés: le, fel+ütés.

**War.** Barrel forgás: le, fel+ütés. Ugyanez, kicsit más-képp: le, le+ütés. Crusher. Felütés: le, előre-le, előre+ütés. Savköpés: hátra, hátra, hátra+rúgás.

**Cyborg.** Barge: hátra, hátra, előre+rúgás. Repülő ütés: le, előre-le, előre+ütés.

**Prime-8.** Bash: le, le, le+ütés. Swan: le, előre-le, előre+ütés.

**Necroborg.** Repülő ütés: le, fel+ütés. Fénytámadás: hátra, hátra, hátra+ütés.

**Rook.** Dupla ütés: le, előre-le, előre+ütés. Jet rúgás: le, előre-le, előre+rúgás.

**Suikwan.** Tűzgolyó: le, előre-le, előre+ütés. Kardtámadás: előre, előre+ütés.

**Griller.** Bash: hátra, hátra-le, le, előre-le, előre+ütés. Slap támadás: hátra, előre, előre+ütés.

**Lockjaw.** Rakéta: le, hátra-le, hátra+ütés. Légi rakéta: előre, előre+ütés.

**Loader.** Fénytámadás: előre, előre, le+ütés. Fejelés: le, fel+ütés. Steppenwolf. Ágyú: le, előre-le, előre+ütés. Légitámadás: le, hátra-le, hátra+ütés.

**Insane.** Denevértámadás: le, előre-le, előre+rúgás. Jég-golyó: le, előre-le, előre+ütés.

**Vandal.** Buzzsaw támadás: le, előre-le, előre+ütés. Jet rúgás: előre, előre+rúgás.

**V1-Hyper.** Tűzgolyó: le, előre-le, előre+ütés. Kontyámadás: le, hátra-le, hátra+ütés.

Természetesen ez nem a teljes lista, amint 100%-ig tudok mindent, leközlöm. Minden computer-harcosnak ajánlom, sok szerencsét kívánok!

**Jon**

**RESURRECTION (RISE2)**  
MIRAGE

486DX/33, 4 MB RAM, 3 MB  
HARD DISK, SB, GUS, VGA,  
MOUSE, DOS 5.0 VAGY WIN95

GYÖNYÖRŰEN KIDOLGOZOTT HÁTTEREK, INTELLIGENS ELLENFELEK, SPECKÓK

EGY IDŐ UTÁN MÁR UNALMALMAS A JÁTÉK... HA MINDIG TE NYERSZ!

PC-X TOP



**AKCIÓJÁTÉK**

**GAME-PORT**

**"MY NAME IS THORN. JAMES THORN!" MUTATKOZHATNA BE A SPYCRAFT FŐHÖSE ELEGÁNS SZMOKINGBAN EGY MONTE CARLO-I CASINÓBAN A HELYI OROSZ TITKOS ÜGYNÖKNŐNEK, HISZEN UGYANOLYAN TITKOS ÉS UGYANOLYAN ÜGYNÖK, MINT ELŐDJE. DE, SAJNOS Ő CSAK EGY ÚJABB INTERACTIVE MOVIE FŐHÖSE, AKIVEL NEM TÖRTÉNIK „SEMMI”. EZ A JÁTÉK AZONBAN KIUGRIK A SOK HOZZÁ HASONLÓ KÖZÜL.**

# SPYCRAFT

nálni az emberiségből. Nem. Vele ilyen átlagos dolog nem történik. Megint szól az a rohadt Intelink. Biztos kávét kell főzni a főnök titkárnőjének. „Nézzük, ki hívott?” – gondolta. Bekapcsolta a PDA-jét (Personal Digital Assistant) és kiválasztotta a Comlink opciót, ahol a különböző (hang, videó, levél) formátumú üzeneteit fogadja. Warhurst volt az.

„Thorn? Történt valami, összeszedjük a Csapatot. Egy órán belül legyél a Langley halljában.”

Húha! Itt valami készül. De nem ért rá gondolkodni, azonnal a CIA főhadiszállása, Langley felé vette az irányt.

képanalízissel kezdjük. Sajnos, valamit még előtte el kell intéznie, de ha követi a táblákat, lent találkozunk.”

Így hát hőnök vette a kalapját, és elment az Image Analysis helyiségbe. A TV-t valaki bekapcsolva fejtette. Éppen a Híradó ment.

„Theodor Dubansky, az orosz politikus és elnökjelölt egy gyilkosság áldozata lett, a merénylő, beszéde közben csapott le rá. A rendőrség a maffia kezét látja az ügyben. Polyakovnak, az orosz elnöknek nincs szándékában lemondani azt a gyűlést, amelyen ő és Brooks, az amerikai elnök, orosz atomfegyverek leszereléséről tárgyalna...”

Ebben a pillanatban belépett Frank.

„Itt vannak a legmodernebb „ketyerek”, amiket valaha is látott, a legújabb technológiával készültek. Ezekkel az eszközökkel fog majd dolgozni, műhold vagy egyéb felvételeket kell elemeznie, és ebből fontos információkat kiderítenie. Lenne néhány kérdésem, tehát máris lásson hozzá! Ha befejezte, nyomja meg a Report gombot, és adjon jelentést.”

Thorn bekapcsolta a számítógépet, és kiválasztotta a megfelelő programot.

„Első kérdés, mi a rendszáma a barna kocsinak?”

„Hát ez nevetséges” – gondolta. A Zoomot használva ráközelített a rendszámra és kiélestitte. A második kérdésnél (hány tank motorja működik éppen?) egyszerűen, egymásra tolt a két képet és megszámolta, hány tank körül a legnagyobb az infra jelzés.

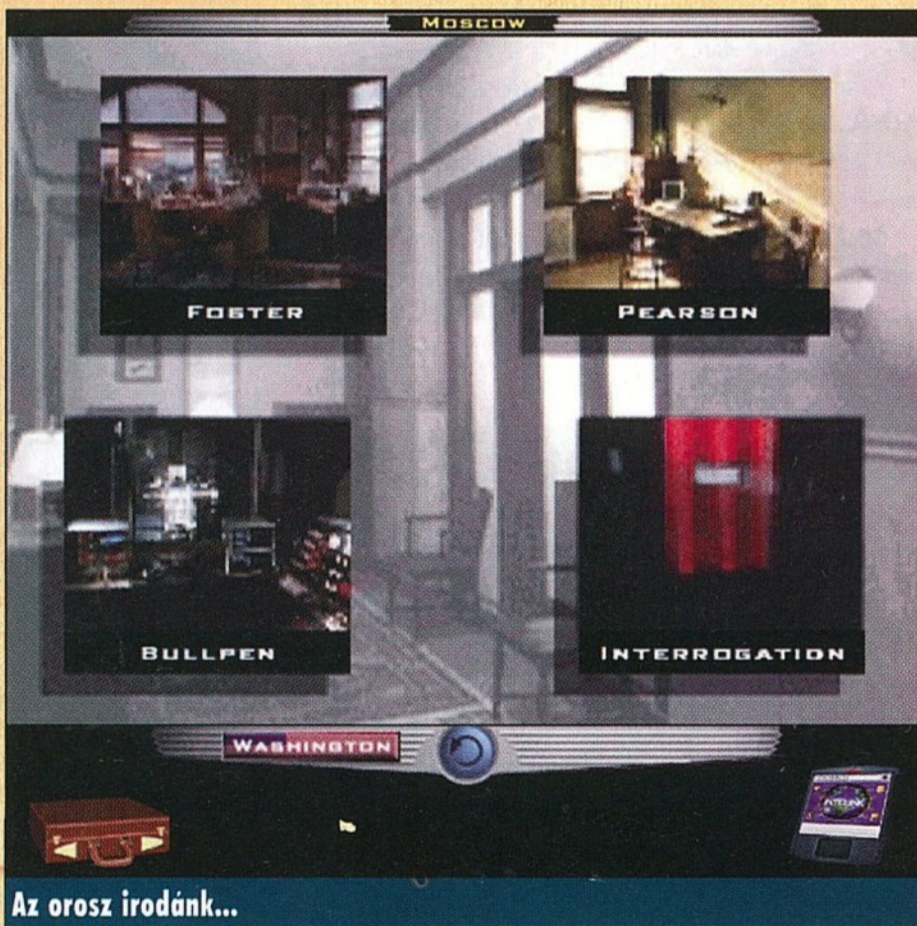
„Fantasztikus, lepipálta a másik hármat. Bruce büszke lesz. Nézze ezt a fényképezőgépet! Normálisnak látszik, ugye? A különbség csak annyi, ha kiveszik a filmet, akkor sem vész kárba a kép. Látja ezt a chipet? Ez mentette el a képet, és már fejlesztik az azonos elven működő kamerát is. Visszatérve a kiképzésre: most elmegy a zónába, és ez a feladat már halálosan komoly. Jöjjen!”

A komputeres szobából a közeli erdőbe mentek, ami a kiképzők között csak „Zónaként” ismeretes. Ez egy olyan lő-

**A** z Activision óriási lépést tett előre az ilyen típusú játékok technikai megoldásában. Az összes filmrészletet igazi 35 mm-es kamerával vették fel. Ez gyorsaságában és szépségében is egyaránt megmutatkozik. Végre ténylegesen eléri azt a hangulatot, amire hivatott. Azért nehogy azt higgyük, hogy olyan feladatokat kell elvégeznünk, mint amit James Bondnak. Itt sokkal inkább irodai munkát kell ellátnunk, de azért nem kell félni: lesz lövöldözés is. A technikát, és az eszközök hitelességét Oleg Kalugin és William Colby neve fémjelzi. Háttha van valaki, aki nem ismeri még ezt a két urat, ezért rövid bemutatást tartok. Oleg Kalugin a KGB egyik volt főparancsnoka, aki főleg az amerikai ügyekben volt járatos, Bill (mi már csak így szólítjuk egymást) Colby a CIA elnöke volt 1973 és 1976 között, és a kémkedést már a II. Világháborúban elkezdte.

Egy filmnek természetesen nem csak a minősége a fontos, hanem a története is, s ezen a téren sem lehet panasz. A story olyan, mint egy Tom Clancy regény (ld.: Végveszélyben, Férfiás Játékok, Vadászat a Vörös Októberre), így először csodálkoztunk is, hogy miért nem Dr. Ryannek hívják a főhőst. A sztori, az elején talán egy kicsit unalmas, de a végére már olyan hatást gyakorol a nézőre, hogy csak meleg vízzel lehet leolvasztani a monitorról. Én például ekkora örömet még nem éreztem egy játék befejezésénél sem. Főleg amikor azon a heli... – de ne ugorjunk rögtön a sztori végére. Végül pedig, amit eddig ritkán tapasztaltam, hogy ezek a színészek tudnak. Nem csak fölolvassák a szöveget, hanem át is élik. Színészi technikájuk is kiváló, teljesen természetes és ösztönös. Még egy nagy piros pont!

Hősünk tehát kitüntetésekéről, szép nőkről és kalandokról álmodozik. Washingtonban ül egy padon a parkban és újságot olvas. Ugyanolyan ez a nap, mint a többi. Semmi sem történik, senki nem kéri fel, hogy mentse meg a világot egy örült tudóstól, aki speciális „szutyijával” mutánsokat akar csi-



**Az orosz irodánk...**

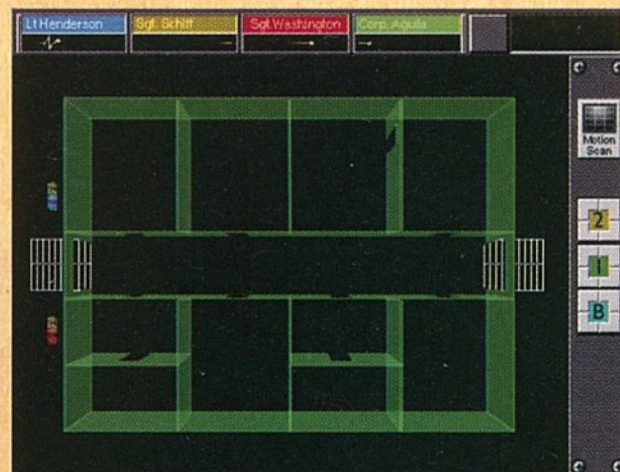
A liftnél már ott volt Eugene J. Warhurst, a főnöke.

„Menjünk, csak ránk várnak.” Áthúzott egy mágneskártyát a biztonsági rendszer bemenetén, és a nehéz vasajtó fel tárult. Fent már mindannyian összegyűltek.

„Kezdjük” – mondta Sterling, aki az egész részlegnek a főnöke volt. „Ez itt mellettem Bruce Jeffries, őt kértük fel, hogy vezesse az akciót. Kölcsönkértük David Holtot és Jamie Seatont is, hogy segítsenek maguknak. Az újoncok pedig Lange, Asai, Parker és Thorn. Most azonnal hajtsanak a Farmra, és kezdjék el a munkájukat. Aki a legjobb eredményt éri el, megkapja a missiót. Ez most nem játék emberek!” – fejezte be Sterling.

Farm alatt, természetesen ne egy közönséges állattenyésztésre gondoljunk. Itt csak egy különleges fajt szaporítanak: CIA ügynököket. A titkárnő, Thornt, Frank Milkovsky irodájába kísérte. Frank még nem volt ott, ezért nem bírva kíváncsiságával, elkezdett kutakodni. Szerencsére éppen jókor kapcsolta ki az üzenetrögzítőt, mikor belépett Milkovsky.

„Bocs, hogy késtem! Összejötték a dolgok. A nevem Frank Milkovsky, én vezetem a kiképzést. A másik hármat már eligazítottam, most maga jön. Bruce azt mondta, hogy a



**Ötletes, kommandósok irányítása műholdról...**

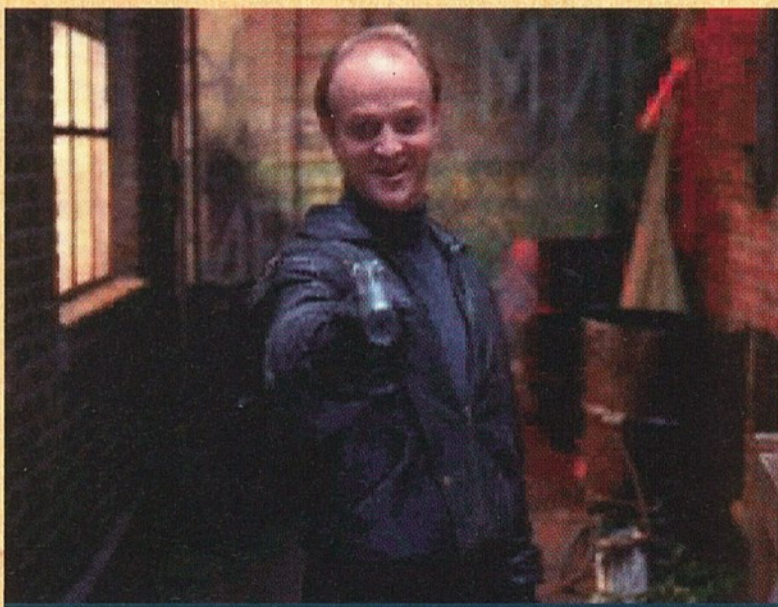
térfeleség, ahol nem céltáblákra lövöldöznek, hanem élő emberre. Thorn magához vette felszerelését: egy ellenséget észlelő szemüveget, és egy átalakított mordályt, ami infra jeleket ad ki, tehát nem sebz meg az ellenfelet. „Figyeljen” – mondta Milkovsky – „kettőt lőjön mindegyikbe. Egyet a testbe, egyet a fejbe, hogy biztos legyen a dolgában.”

„Marhaság” – szólt közbe Jeffries – „én már láttam olyat, hogy a hapsinak a homlokán ment be, és a tarkóján jött ki, azóta is boldogan él, ha ki akarja nyírni, a torkát lője.”

Elsőször az volt a feladata, hogy menjen át az erdőn és likvidáljon mindenkit, akinek ez nem tetszik. Másodszor már komolyabb feladatot tűztek ki elé. 30 másodperce van, hogy elérjen egy jeladót, különben Bruce is elindul, hogy megállítsa.

Miután ezen is túl volt, Bruce bukkant elő.

„Hú! Oké, csaltam! Mindenki ezt csinálja, nem fognak ígéretet, hogy majd 30 másodperc múlva jönnek...”



Hello Harmonica, kezdedben ez harmonika?

Bruce megakadt, megrándult és összeesett. A mesterlövész pont fejbe találta.

„Nem tehetél semmit, kölyök” – vigasztalta Milkovsky. „Nagy embert vettettünk. Ilyen mesterlövészt még nem láttam, ő a legprofibb. Thorn, ha itt megálltad a helyed, kint is menni fog. Bosszuld meg Bruce-t!”

Thorn kicsit szomorúan, kicsit boldogan hagyta el a Farmot. Az Intelink szólalt meg, Warhurst volt.

„Bruce nélkül maga vezeti az akciót. Azonnal jelenjen meg Sterling irodájában!”

Sterlingnél felvilágosították, hogy egy Birdsong nevezetű besúgó információja alapján, Dubansky és az Elnök élete veszélyben forog. Eddig nem vették komolyan, miután már Dubansky meghalt, azonnal találkoznia kell Birdsonggal a további információkért.

Thorn irodája felé indult, mikor az Intelinkjén Seaton kereste.

„Fölraktam neked a komputerre a gyilkosság 3D-s modelljét, derítsd ki, hogy honnan löttek!”

Hősünk bekapcsolta a gépet és kiválasztotta a K.A.T. pontot. Megkereste az emelvény mögötti falon a golyónyomokat és egy vonallal összekötötte, a védőüvegen ütött lyukkal. A vonalat követve ráközelített az ablakra, így egy sötét ruhás fickót talált.

„Megvagy!” – gondolta. Megnyomta a Mix and Match gombot, és ezzel egy fantom képet csinált róla. „Személy megtalálva!” – jelezte a komputer.

Thomas J. Phillips – volt ügynök. Nocsak! Fedőneve: Harmonica.

Thorn már most esküdt ellenségének érezte. Mikor leadta a drótot a gyilkosról, „égni” kezdett a Comlink. Warhurst szerint „igen nagy” veszéllyel állunk szemben. Milkovsky elmondta, hogy az „ő kezei alatt cseperedett fel” Harmonica. Igazi profi. Holt szerint különleges fegyvert használt, mert a golyót nem találták meg, és senki nem halotta a lövést. Ő már föltelepítette a gépre azt az új software-t, amivel analizálni lehet a golyónyomot. Leizzadt míg megtalálta azt a fegyvert, mely nem ad hangot, nem hagy nyomot, legfeljebb annyit, mint egy shotgun. Megtalálta: a Needle-pack volt az.

A jelentése után, Jamie és Warhurst kereste, az előbbi egy fotót küldött, amelyen az látszik, hogy Harmonica nem egyedül dógózott, – sajnos társáról semmit sem tudunk – az utóbbi felvilágosította, hogy Harmonica a „cég” egyik legjobb embere volt, de azt nem érti, hogyan szerezte meg „a Fegyvert”. Sterling és Warhurst már várt rá, még az üzeneteket olvasta.

„Mindenképpen belülről segítették, legtitkosabb kutatásaink közt szerepelt ez a fegyver. Ez egy politikai aknamező! Keressék meg a fegyvert, talán elvezet Harmonicához. Ne fedkezzenek meg Birdsongról sem!”

Jamie elküldte neki a kutató központban dolgozók aktáit azokat a feljegyzéseket, melyeken a következők szerepeltek: ki használta munkaidőn kívül használta a liftet, vagy jelent meg az épületben, netán elvitte a fegyvert. Rögtön munkához látott, és alaposan átnézte őket. Továbbá Max Foster – a CIA oroszországi képviselője – elküldte Harmonica társának a fényképét, egy SVR ügynöknek, hátha tud segíteni nekünk. (Az SVR (Sluzhba Vneshnei Razvedaki) az orosz CIA-nak felel meg.)

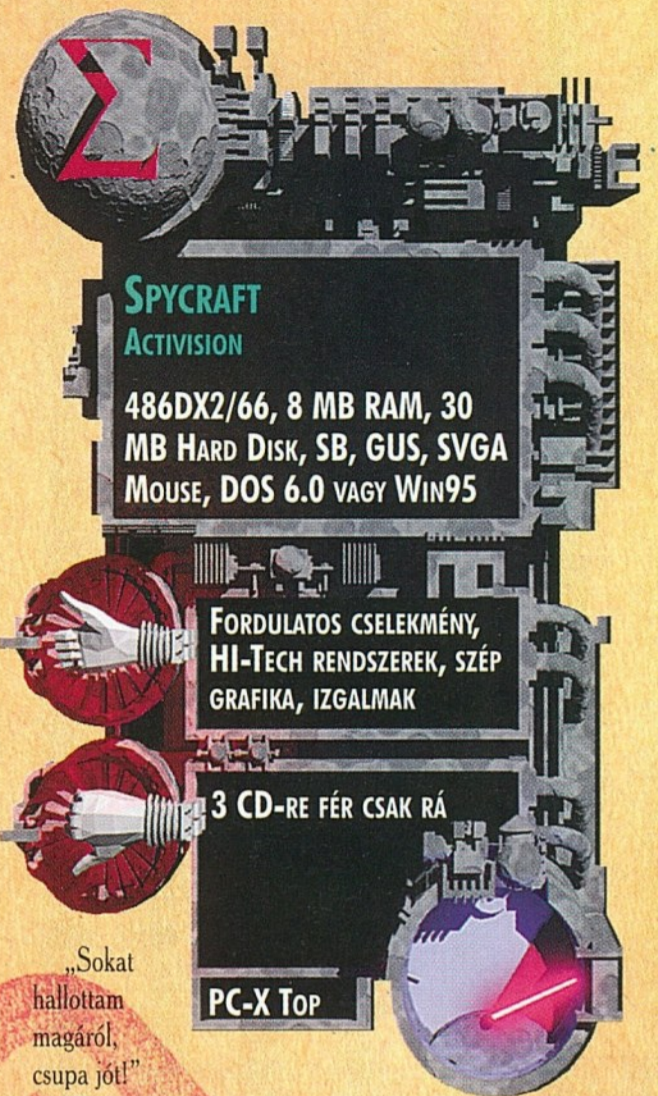
Az irodájában Thorn beindította: „a Biztonsági feljegyzéseket”. Átnyalazta az összes fényképet és feljegyzést, észrevette, hogy az egyik képen Dr. Cohen mintha másképpen nézett volna ki. Csakugyan! „Máris Mix and Match-olta a hapsit.” Jé, ez Wayne Allan vagy Grendel, volt FBI ügynök. Azonnal jelentette. Holt meg volt elégedve. Szerintem volt egy társa is, akitől kölcsönözte a hangját, és biztonsági kártyáját,

hogy bejuthasson az épületbe. Egy társ!? Dr. Cohen középkorú férfi, zürös családi élettel ebből következik: csakis nő lehet a társa! A doktor egyik telefonbeszélgetését analizálva, azonosította a nőt: Ying Chungwang, volt (koreai) ügynök. A szokásos jelentés elintézése után, Warhurst telefonált. Ezután történt valami furcsa: egy névtelen levél érkezett Thornnak, hogy jelenjen meg Halifaxban.

Meglepetésére, Sterling nyitott ajtót.

„Hivattam, mert a körülmények így kívánják. Jöjjön utánam!” Elin-dult egy másik szobába, ahol Warhurst és egy másik férfi ült.

„Gondolom, megismeri William Colbyt.”



„Sokat hallottam magáról, csupa jót!”

Warhurst szólalt meg.

„Bill mindent tud a maga nyomozásáról, ő is bekerült a „telefonforgalomba”. Harmonicát belülről juttatta be valaki, tehát van egy áruló közöttünk. Biztos, hogy a magasabb körökből, mert alulról senki nem juttathatta be. Ez maradjon közöttünk!”

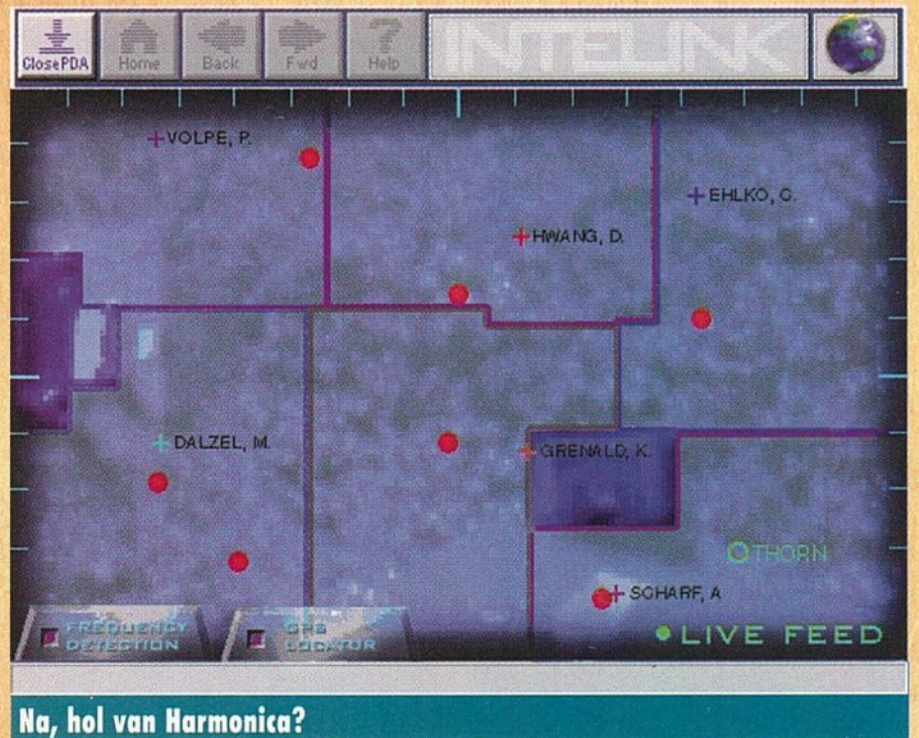
Sterling folytatta:

„Ha a lyuk nagyon széles, és nem foltozza be gyorsan az ügynökség, könnyen megszűnhetünk!”

Thorn kissé zavartan hagyta el a házat, töprengéséből az Intelink hangos csipogása ébresztette fel. Jamie küldött egy kódot, amit Ying elsőkésekor hagyott hátra. A gépén van egy program, amivel ki bogozhatja a kódot, ezért az irodájába ment, hogy munkához láthasson. Az asztalán rakásban talált különböző diszkeket, köztük egy mahjong programot és egy könyvrendelőt, valamint a Beowulf című könyvet és hozzá egy kódot, amit betáplált a gépébe. Hozzálatott a Cypher program megismeréséhez, így Ying kódját könnyen megfejtette. Ennek alapján a jelentésében leírta, hogy a lány Moszkvában van. Holt azonnal elküldött egy csapatot érte.

Ezek után mi történt ezután, azt csak a következő CD-X-ről tudjátok meg. A történet számai még sok szép, és veszélyes helyre vezetnek el bennünket.

## El Capo és Zong



Na, hol van Harmonica?

STRATÉGIA

GAME-PORT

**KISSÉ KÉTKEDVE OLVASGATTAM A KÜLÖNFÉLE NYUGATI ÚJSÁGOKBAN MEGJELENŐ CIKKEKET A FANTASY GENERALRÓL: CSAK NEM BÍRJÁK KI A KIADÓK A SIKERPROGRAMOK ÁTRAJZOLÁSÁT... BÁR – EZT BE KELL ISMERNEM – A VÉLEMÉNYEMET HAMAR MEGVÁLTOZTATTAM, AMINT ELKEZDTEM JÁTSZANI. ITT BIZONY EGY KOMOLYAN ÁTGONDOLT, ÚJABB STRATÉGIÁVAL VAN DOLGUNK, NEM PEDIG MÉG EGY „RÓKABÖRRŐL”...**

A játék kerettörténete a már szokásos sémát követi: hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy nagyon boldog világ. Annymira tökéletes volt minden, hogy már szinte Murphy törvényeit is elfeledték, de sajnos ezek ettől még érvényben maradtak, miszerint „ahol baj tud történni, ott fog is”. Jelen esetben a probléma egy Shadowlord nevű megidézett gonosz lény formájában öltött testet, aki annak rendje és módja szerint kiszabadult a megidéző varázsló hatalmából és mindenféle gonosz lényeket kezdett terjeszteni Aer földjén.

Sajnos Shadowlord nemcsak erős, de okos is volt, és számos szövetséget szerzett magának, kiknek egyesített erejével leigázta Aer teljes világát. De az emberek nem feledték egykori szép és szabad életüket és az ellenállás csírátja soha nem halt ki teljesen a szívükben. Az Ötök Tanácsa csak a megfelelő pillanatra várt, hogy az ellenállás szikráját lángra lobbantsa – csak egy vezetőt kellett találni... Végül eljött ez a pillanat is: nemcsak egy, de mindjárt négy alkalmas hős is felbukkant, hogy megkezdjék szinte reménytelen harcukat Shadowlord ellen.

**Archmage Krell** a caeroviai mágusiskolában tanított, de sok társával ellentétben nem bújta az ismeretlenség biztonságos homályába Shadowlord hódításai idején, hanem aktívan részt vett az ellenállási harcokban. A négy vezér közül egyedül ő tudja minden körben 4 varázslat közül eggyel segíteni a csapatait (Fireball, Fear, Whirlwind vagy Weakness). Ezenkívül mágikus tárgyak és a varázslóosztályok kutatásában is előnye van (kutatásról ld. később).

# Fantasy

Sorceress Mordra egy kis halászfaluban született, ahol a törzs varázslója taníttatta a tehetséges lánykát a varázslás alapelemeire. Mordra mindig arról álmodozott, hogy egyszer eljut egy igazi varázslóiskolába, de ezen álmait megsemmisítette Shadowlord egy portyázó bandája, akik foglyul ejtették a fiatal lányt. A fogságban – miközben a pusztán túlélésért küzdött – Mordra magától is igen gyorsan fejlődött, különösen az állatokkal kapcsolatos varázslatok terén. Ő csak korlátozott mértékben tud mágiát használni: minden csatában elsűthet egy Heal Beasts (gyógyító) vagy egy Plague (pestis – támadó) varázslatot. Ezenkívül szörny típusú katonái is lehetnek (a 4 alaptípus: normál, mágikus, szörny, mechanikus) és minden csata elején képes két mágikus (véletlenszerű) csapatot is megidézni.

**Knight Marshal Calis** lovagnak tanult, ahol kiderült, hogy rendkívüli adottságokkal rendelkezik. De túl fiatalon és tapasztalatlanul komoly csatába indult és szinte azonnal el is fogta Maloch of Blacklance, Shadowlord fővezére. A fogságban töltött éveiről Calis soha nem beszél, de úgy hírlírik, hogy szinte természetfölötti becsületessége (esetleg egy isteni közbeavatkozás?) mentette csak meg. Mindenesetre azóta kétszeres erővel vetette bele magát a háborúba és példát mutat mindenkinek, amerre csak jár. Ő is rendelkezik némi varázslási képességgel: minden csatában egyszer képes felgyógyítani az összes egységét, valamint a lovas és könnyűlovas egységeket gyorsabban kutatja. Karizmatikus vezető, akinek társaságában minden egységének a morálja magasabb, mint egyébként. Ráadásul a sérüléseknél az egységeinek 25% esélye van arra, hogy a sebesülés átvált morálfeszítésbe (vagyis kevésbé sebződik a csapat).

**Lord Marcas** kismemesi családból származik, de családját hamar elvesztette. 13 éves korától kereskedő-harcosként harcolt a túlélésért és mire elérte a férfikort, már hősként tisztelték szerte a birodalomban, és egy kicsi, de megbízható hadsereget vezetett. Lord Marcas gyorsabban kutatja a gyalogos egységeket, és hírneve miatt könnyebben állnak be további hősök a zászlaja alá. Mint Warlord nagyobb hadsereget képes vezetni, mint a többiek, és mint tapasztalt tábornok, minden egysége 1 tapasztalati ponttal indul (ennek max. értéke 5).

Ezek után már csak kiválasztjuk a szívünknek legkedvesebb karaktert (az enyémet Archmage Wizpellusnak hívták), és kezdődhet is a Fantasy General!

Ha még nem mondtam volna a játék 1 CD-n kerül forgalomba, és a zenét is közvetlenül erről tölti. Szerintem egyébként szuper jó középkori melódiák vannak rajta – már csak ezért is érdemes beszerezni. A játék irányítása rendkí-

vüli módon meg-egyezik a Panzer Generaléval, így erre nem vesztegetek sok szót (mindenki nézze át a gépkönyvet, vagy egy régebbi PZ leírást), inkább csak a különbségekre hívom fel a figyelmet.

Miután kiválasztottuk, hogy milyen módon szeretnénk játszani (egyes küldetések vagy kampánymód a gép ellen, illetve egymás ellen), a Start Game feliratú gombbal máris indíthatjuk. Itt – mielőtt ész nélkül rákliccelnénk az egyik koponyára – érdemes a baloldalon található gombokat is megvizslatnunk (ha az egérrel ráállunk egy gombra, a funkciójának leírása megjelenik fent közepén is!). A legfelsővel állíthatjuk össze a hadseregünket, ahol két korláttal kell szembenéznünk: egyrészt aranyaink száma sem végtelen, másrészt a magunkkal cipelhető egységek száma is korlátozott (ld. May Buy). Az egységeket fejleszthetjük is (Upgrade) az adott osztályon belül – teljes ártért (viszont a tapasztalat megmarad). Nagyon megunt egységeket feloszlatunk (Disband), de ekkor a tapasztalatuk elveszik (viszont a vásárolható egységek száma eggyel nő).

A második gomb a kutatásra költendő összegeket állítja be. Meg kell határoznunk, hogy erre mennyit költünk összesen (% to spend), és ezt hogyan osztjuk meg az egyes osztályok között. Nyilván, a 15%-kal fejlesztett egységeket hama-



Dewecher

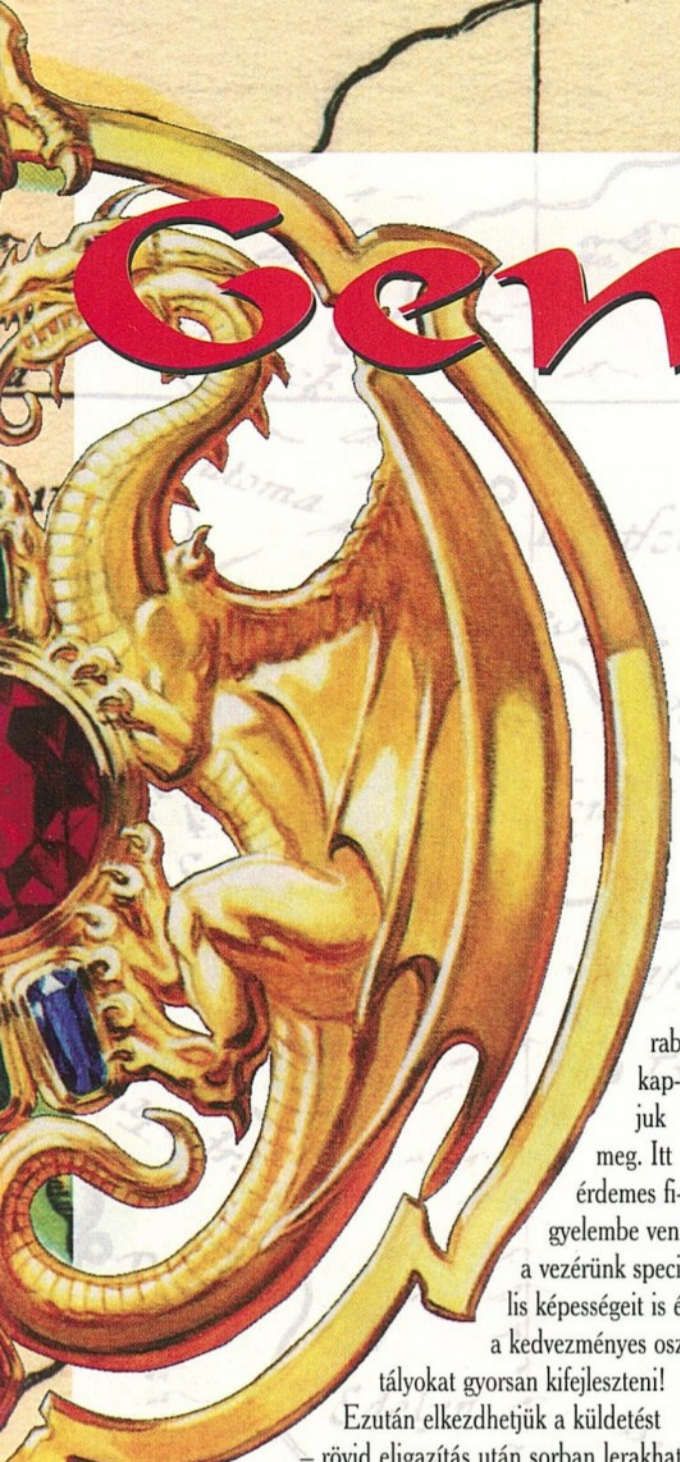
enece

Albe

comit

Theten

# General



dekezése van, akkor az nem fog visszaütni! Még egy fokkal nagyobb távolságú a range (távolsági) támadás. Például az íjászok ilyenek, akiknek sem a skirmish, sem a méleé típusú visszatámadás nem árt. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy egy méleé típusú egységgel hozzá sem lehet érni egy íjászhoz! De, először az íjászok visszatámadnak (amire a rohamozó nem tud felelni), és a megriktított támadók bocsátkoznak majd közelharcba az íjászokkal (akiknek persze méleé képességük is van, csak nagyon gyenge!). Végül siege (ostrom) esetén lehetőségünk van több mezőnyi távolságról is támadni – ilyenkor nincs visszatámadás veszély.

Még egy-két szó a menüpontokról: a képernyő bal oldalán az általános menüpontok (Save, Load stb.) található, illetve ha kiválasztunk egy egységet, akkor az annak kiadható parancsok (Recruit, Rest stb.), míg jobboldalon a játék általános opciói (Show/Hide Ai Move, Spot/Hide Units stb.). Ezeket nem írom le részletesen (néhányra sort kerítek a tippek során), mert fönt közepén ott díszileg a funkció ékes angol nyelven (ha rámutatunk), ezenfelül elég egyértelműek.

## Most néhány tipp (amire eddig rájöttem).

Mivel a computer nem túl erős ellenfél az első pályákon (legalábbis közepes szinten nekem nem volt az), érdemes minden oltárt, barlangot és hasonlót átkutatni. Ezekben varázstárgyak, barátságos (vagy ellenséges) egységek, esetleg hősök várnak ránk. Az így csatlakozott egységek (a hősök nem!) csak az adott szigeten maradnak velünk (ld. PZ auxiliary egységek!).

A varázstárgyakat az egységvásárlásnál kell szétosztanunk a csapatok között (minden egységnél csak egy lehet). Ezek különféle tulajdonságokat javítanak, illetve adományoznak (például így a nem varázslók is tudnak majd varázsolni).

A tüzer (siege) egységek lépés előtt és után is támadhatnak, de a mozgást nem lehet a támadás előttre és utánra szétosztani (sajnos).

Ha a varázstárggyal rendelkező egységünket leverik, akkor azt a sírba is magával viszi.

A levegőből támadó egységek bizonyos hányada is méleé támadású! Vagyis visszakapja a pofonok egy részét.

Mindig érdemes figyelni a várható veszteségeket (a támadás kurzort a célegység fölé visszük, de nem nyomunk bal klikket, és figyeljük a képernyő bal alsó részét)! Mindazonáltal ez becslés, amit a szerencse (és egyéb módosítók) befolyásolnak.

A legfontosabb ilyen módosítók a bekerítés (a támadón kívül még két egység áll a célpont mellett), a zavarodottság (disorder) és szétszóródottság (broken). Az első kettő is jelentősen csökkenti az

adott egység harcokésztségét, de az utolsóval „megáldottak” szinte áldozati bárányok.

Ha egy egységet nagyon megcsapnak és nem tud ellépni (akár szövetségesek, akár ellenségek állják útját), akkor megadja magát.

Bizonyos (legtöbbször mágikus) egységek nem upgrade-elhetők!

A tapasztalati szintet kis pajzsok jelzik (amelyikben 5 kis csillag van, az számít). Ez „némi” támadó és védőérték javulást is eredményez.

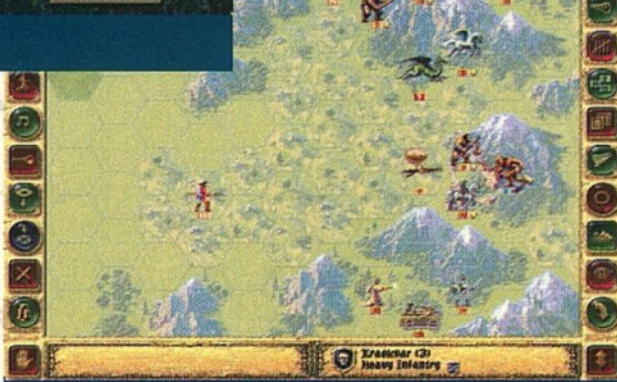
## Egy csata végső pillanatai...



Egységsszemle

gének elpusztítása, vagy a kulcsvárosok elfoglalása (ld. az M gombbal elérhető térképen a keretes fekete hatszögek).

A támadásnak többféle módja van: a méleé (közelharc) a legegyszerűbb, ilyenkor a két egység közelharcban üti-vágja egymást. Vannak olyan egységek, akiknek skirmish (csatározás?) támadási módjuk is van, ami azt jelenti, hogy kissé távolabbról támadnak (pl. lándzsával). Ha olyan egység ellen megyünk, akinek csak méleé típusú vé-



Egy csata végső pillanatai...

**FANTASY GENERAL**  
MINDSCAPE (SSI)

386DX/40, 8 MB RAM, 10 MB  
HARD DISK, SB, GUS, ROLAND,  
MOUSE, DOS VAGY WIN95

KIS GÉPIGÉNY, ABSZOLÚT  
SZUPER MINDEN SZEM-  
PONTBÓL

KICSIT SZEBB CSATA  
ANIMÁCIÓK  
LEHETNÉNEK

PC-X TOP

A támadásoknál kétféleképpen csökkenhet egy egység ereje: a halottak csak városokban pótolhatók (Recruit), míg a sebesültek egyszerű pihenéstől (Rest) felgyógyulnak. Mindkettő a csapat összes mozgáspontját igényli!

Ha ellenség áll (akár levegőben is) az egységünk mellett, akkor a pihenés csak maximum egy egységet ad vissza, de a morál növekszik (a pihenésnek ez is lehet a célja – „broken” egységekkel ugyanis nem nagyon érdemes csatázni).

A pihenés gombra mutatásnál fönt (zárójelben) megjelenik egy szám: ennyi egységet fogunk visszanyerni – vagyis ennyi sebesültünk volt.

A „sok kis táblás” gombbal is megnézhetjük a sebesültek számát. Második klikkre minden kijelzés eltűnik, harmadikra pedig visszaáll az eredeti állapot, vagyis az egységek maradék erejét látjuk.

A nagyfőnök (Krell) bárhová varázsolhat a stratégiai képernyőn, egységeink legtöbbször csak szomszédokra (Fireball, Heal, Death Wounds stb.). Itt is vannak távolabbra ható varázslatok és varázstárgyak (Fear, Whirlwind stb.).

Új egységek beszerzésénél lehetőség van plusz pénzért tapasztaltabb harcosokat venni (kis pajzsokra kell klikkelni a vételnél)!

A terep adta lehetőségeket érdemes kihasználni! Például a lovasság sík mezőn a legjobb és minden egység gyengélkedik a folyópartokon (tehát nem lényegtelen a hidak őrzése!).

Az egységeket a sebesülés, illetve halálozás gyengíti (vagyis, ha már csak 9 katona maradt a 15-ből, akkor minden támadás erőssége is 60%-os lesz!). Az egyes egységek (single entity), amelyeknek „heroic” tulajdonságuk is van – például a hősök – teljes erővel támadnak sebesülten is (nyilván a halál itt az egység eltűnését jelenti, akkor viszont már nincs miért támadnia).

Érdemes forgatni a gépkönyv végén található egységleírásokat – különben nem tudjuk jól megbecsülni az ellenfelek erejét. Ne felejtjük el ezenkívül a tapasztalat szerepét: későbbi pályákon már az ellenfél is jobb egységekkel jön!

Nem bontom most le kritikai észrevételeimet a szokásos grafika, zene és játszhatóság kategóriákra. Szerintem a program minden szempontból „csúcs” (talán a csatáknál az animációk lehetnének szebbek). Az Allied Generalt magasan megveri, és szerintem igencsak felkérkedzik a dobogó felső fokára a Panzer General mellé! Én tuti megveszem (az öcsémmel felesben – mert ő is nagyon lelkes volt; ennyi pénzt csak sikerül kiverni belőle!).

Archmage WizPellus

**SZIMULÁTOR**

**GAME-PORT**

**KI NE ISMERNÉ A 21ST CENTURY NEVŰ FEJLESZTŐGÁRDÁT? ŐK VOLTAK AZOK, AKIK MEGTÖRTÉK A MACADAM BUMPER SIKERÉT, S ETŐL A PERCTŐL ŐK ÜLTEK A FLIPPER-SZIMULÁCIÓK TRÓNJÁRA. ÚGY LÁTSZIK, A FIÚKNAK MOSTANSÁG NEM SOK IDEJÜK VAN ÚJÍTÁSOKON TÖRNI A FEJÜKET, INKÁBB A RÉGI JÁTÉKAIKAT TATAROZZÁK. AZ ELSŐ, AMI AZ „ÁPDÉTELÉS” KORSZAKÁT ÉLI, AZ A PINBALL MANIA.**

**W**it is értek felújítás alatt? A mostanság gomba módon szaporodó három dimenziós virtual reality csodákról van szó. Természetesen a Wright fivérek sem Concorde-dal szálltak fel először, ezen a műfajon belül is vannak jó és kevésbé jó próbálkozások. A Century tudomásom szerint még nem készített rossz progit (kivéve talán a Pinball Worldöt, de ezt tudjuk be egy rossz éjszakának).

A program tehát négy pályát tartalmaz, amelyet akár 3D-ben, akár 2D-ben játszhat.

## TARANTULA

Az igazán elvont zenével fűszerezett asztalon a következők a teendők. *Skill Shot*: a világító szorzó-érintkezőn kell a golyónak elsőként áthaladnia (1-2-3 M. pont). *Spinner*: a jobb felső részben elhelyezkedő csapóajtó 50e pont. *Terror*: teljes kivilágítása a Fang Tube átjárót nyitja 90 mp-ig, valamint megkapjuk az 5 M értékű Jackpotot. *Tarantula*: kiírása 50 M-t ér. *Scare*: a bal

# PINBALL 3D-VCR

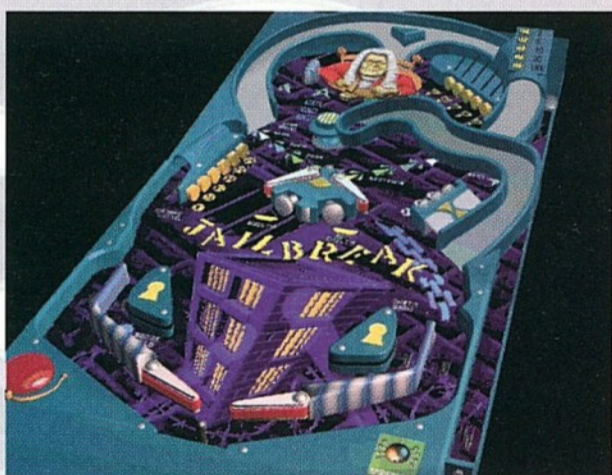
## JACKPOT

A kedvenc pályám, végre igazán a kaszinók világában érezhetem magam. *Skill Shot*: mint eddig. *Reels*: kredit engedélyezés az automatába. *Spin the reels*: félkarú rabló. A lehetőségek a következők: gyümölcs 2x – 1-10 M pontig, 3x – 10-35 M-ig. Egyéb (tehát pók, J betű stb.): 2x – 15-25 M pontig, 3x – 40-50 M-ig jutalmazza ügyességünk. A kerekeket egyébként a flipperkarokkal állíthatjuk meg. *Hi/Lo games*: a két Shift segítségével kell eldöntenünk, hogy a soron következő kártyalap kisebb vagy nagyobb értékű lesz-e, mint az eredendően kijelölt. Siker esetén 2 M-val gazdagabbak leszünk. *Win*: 50e-100e-ig, negyedszerre meglöve – xtra ball. *\$ pad* (a rulett melletti rámpánál): 2x – double bonus, 5x – score bonus, 8x – hold bonus, 10x – triple bonus. *Big \$* – a bal felső részen uralkodó nagy jel kirakása 5 M pontot eredményez. *Roulette*: a pontszám az adott szintől függ: 5 vagy 50M. *Dica game*: ha a gép a 2, 3, 12-es eredményt dobja ki – 1M pont, ha a 4, 5, 6, 8, 9-est –



## JAILBREAK

Kellemes rockzene-háttér mellett betekinthetünk a börtönök világába. *Guilty or not guilty*: 3 M pont, valamint, ha bűnöst dob ki a gép, kinyílik a sentence kapu 30 mp-ig. A nagy kör 100-500e pontot ér. *Guard*: kiírása nyomán 500e-rel nő pontszámunk. *Cop*: aktivizálása után a következő csecsebecsékekkel lehetünk gazdagabbak: double bonus, xtra ball, hold bonus, score bonus. Többszörös bonusz-szorozót a Law kiírásával kaphatunk, a maximális lehetőség után 5 M a jutalmunk.



10 M, de ha a 7-est vagy 11-est – 20 M-t ér. A többi eredménytelen. *Jackpot*: a szó kiírását a kisebb játékok megnyerésével lehet elérni, a hetedik után 50 M pontot kapunk.

Ennyi lenne a gyors áttekintés. A játék természetesen támogatja a multiball funkciót, amit a főmenüben egészen 10 golyóig állíthatunk be, sőt két pályán korlátozás nélkül ki is próbálhatjuk! A game-ből kilépve a gép megkérdezi, meg akarjuk-e őrizni frenetikus játékunkat az utókor számára? Igenlő válasz esetén terjedelmes video-galériát nyithatunk, melyből bármikor visszanezethető minden érdekes játszma. Minden flipper-őrültnek korlátozás nélkül ajánlom!

Jon

## PINBALL 3D-VCR

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

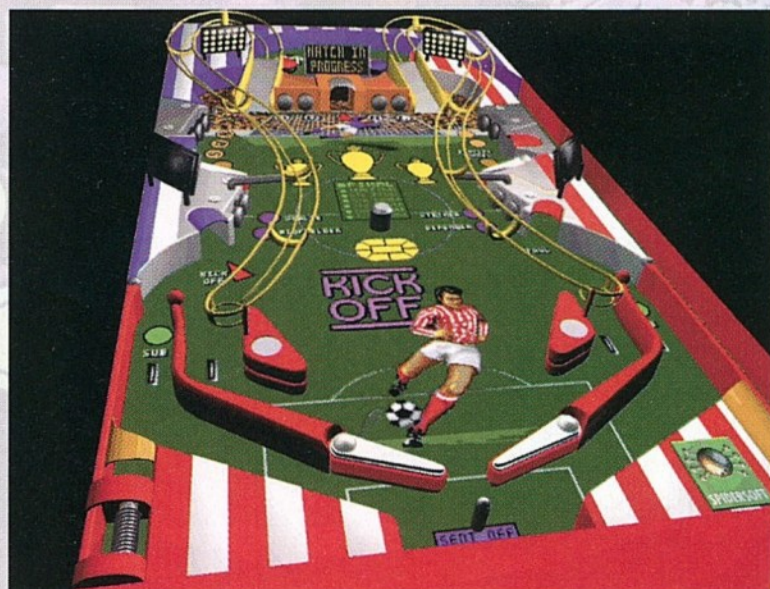
486DX/33, 4 MB RAM, 8 MB  
HARD DISK, SB 16, GUS, SVGA,  
MSDOS 5.0

SZÉP, 3D-S GRAFIKA  
MINDEN PÁLYÁN

A PÁLYÁK MÁR ISMERTEK  
A RÉGEBBI PINBALL  
SOROZATBÓL

## KICKOFF

Igazán hangulatos zenével fűszerezett „focisemege” (TRf-nek ajánlva). *Skill Shot*: ugyanaz, mint a Tarantulánál. *Stadium*: 1x-3x-5x-7x meglöve 250e pont, 2x eltalálva score bonus, 4x aktivizálva double bonus, 6x bonus held, s ha 8x is sikerül, 1 M pont. *Goal*: a Kickoff engedélyezése, s emellett 2,5 M pont. *Kickoff*: teljes kiírása 15 M. *Sub*: 250e. *Foul ball* (jobb oldal): 100e-1 M-ig. *Trophy*: a Foul ball 3x-i teljes végig vitele. *Kick off ball trap* (bal oldal): 1 M pontocská.



# MEGRENDELŐRÜLET

NO SUGAR!

NO DUMA!

CSAK MEGRENDELNI!

Az alábbi megrendelöt kitöltve a lehető leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Találsz egy halom előfizetési és megrendelési lehetőséget. Fénymásold le, X-élgessd be a megfelelőket, gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csek-  
ket! Árunk az ÁFÁ-t és a postaköltséget is tartalmazzák!

PC-X előfizetés egy teljes évre, 2688 Ft:

most nincs pénzem, csak fél évre, 1344 Ft

CD-X Magazin egy éves előfizetés, 3200 Ft:   
(évente 4 szám, így egy CD-X-et ingyen kapsz)

CD-X 1995. december, 1070 Ft:

CD-X 1996. február, 1070 Ft:

CD-X 1996. április, 1070 Ft:

(sajnos a többi CD-X már mind elfogyott...)

A PC-X első évfolyama, 1100 Ft:

(1994. szeptembertől 1995. júliusig, összesen 11 db)

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb.):

1994/1, szeptemberi:   
1994/3, novemberi:   
1995/1, januári:   
1995/3, márciusi:   
1995/5, májusi:   
1995/7-8, júli-aug.:   
1995/10, októberi:   
1995/12, decemberi:   
1996/2, februári:   
1996/4, áprilisi:

1994/2, októberi:   
1994/4, decemberi:   
1995/2, februári:   
1995/4, áprilisi:   
1995/6, júniusi:   
1995/9, szeptemberi:   
1995/11, novemberi:   
1996/1, januári:   
1996/3, márciusi:

számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre

Nevem: .....

Címem: .....

(nyomtatott betűkkel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

**KÜLÖNÖSEBBEN NEM VAGYOK HÍVE A „RÁGÓGUMIT A JOYSTICK-GOMBRA, AZTÁN RÁNGASD A KART” TÍPUSÚ, BOTKORMÁNYGYILKOS JÁTÉKOKNAK, DE SZERINTEM AZ ABUSE-BAN MEGVAN AZ A PLUSZ, AMITŐL ÉLVEZHETŐVÉ VÁLIK.**

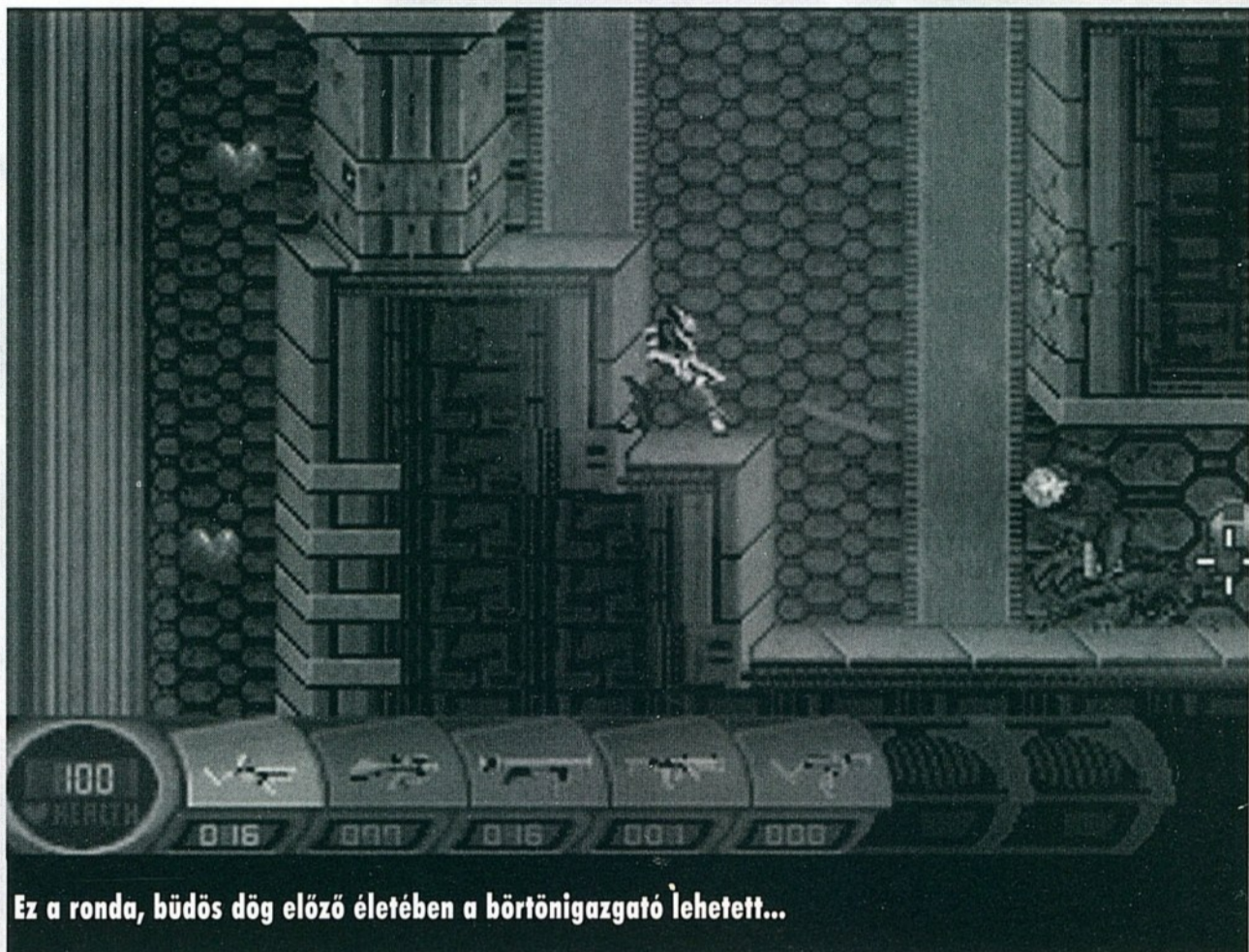
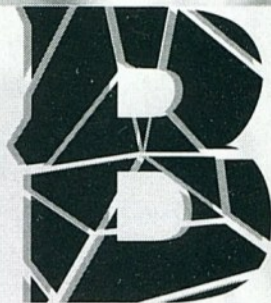
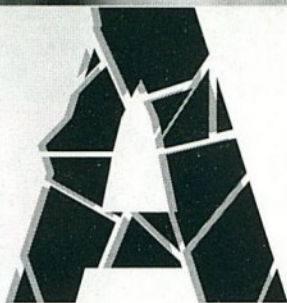


Nick Vrenna vagy, és 2009-et írunk. Tévédésből bezártak egy ultra biztonságos, földalatti börtönbe, ahol illegális genetikai kísérleteket végeznek.

Alan Blake, a kutatók főnöke elválasztott egy különleges gént, mely az emberekből bűnözési hajlamot és agressziót csal elő. Ez a genetikus kór, más néven „Abuse” eszméletlenül fertőző és horrorisztikus transzformációkkal és groteszk mellékhatásokkal jár együtt. Te vagy az egyetlen, aki valószínűleg immúnis a kórra.

Egy börtönlázadás során az össze-visszaságban nyitva marad minden cellaajtó. Hamarosan mindenki, őnök és rabok egyaránt fertőzötté válnak és mutánsná változnak, majd átveszik az épület feletti uralmat.

Egyetlen esélyed a megmenekülésre, hogy felöltesz egy harci ruhát és eléred az Irányító Termet, mely az épület legmélyebb szintjén található. Először le kell állítanod a börtön Abuse-fertőzött vízellátását, hogy ne fertőzze meg a külső világot. A szabadság és a világ sorsa a Te kezében van...”



**Ez a ronda, bűdös dög előző életében a börtönigazgató lehetett...**

Ez a kerettörténet, mely a játék betöltésekor végigúszik a képernyőn. További intrót (valamilyen szép filmet vagy animációt) ne is várjunk, mert ennyi az egész. Szerintem a sztori „eredetiségével és egyedülállóságával” messze kitűnik. Igazán nagy koponya kellett megalkotásához, ennél már csak a Földet megszállni akaró, gonosz idegenek története lett volna jobb! Egyszóval, erőssége nem a kerettörténet sajátosságaiban van. Létezik egy

shareware-verzió is, mely tudtommal már elég régen közkezen forog. Én is ezen keresztül ismerkedtem meg a játékkal. A program DOS vagy Windows 95 alatt futtatható. Az utóbbiban is csak DOS ablakban, és konfigurálni kell a hangkártyát, úgyhogy nem igazi Win95-ös játékról van szó.

Miután a fantáziadús intrón túlvagyunk, bejelentkezik egy képernyő, melyen ki kell választani a legsötétebb fekete kockát, ami még látszik a monitoron, és már be is állítottuk a Gamma Correctiont. Aztán végre eljutunk az átlagos főmenübe. Megpróbálkozhatunk egy új játék elindításával, egy régi állás betöltésével és különböző dolgok (a nehézségi szint, a hangerő stb.) állítgatásával, ezenkívül beléphetünk a hálózatba, avagy kiléphetünk a programból. Miután mindent beállítottunk, próbálkozunk esetleg a Start New Game nevezetű gombbal, minek hatására emberünk megjelenik a nulladik pályán.

A játékot két kézzel kell irányítani. Egyiket a billentyűzet felett lebegtetve, magát a hőst kell mozgatni. A fölfelé nyíllal lehet ugrálni, a lefelé használni a dolgokat: kapcsolókat, lifteket, terminálokat, a képernyőbe befelé nyíló ajtókat stb. Azonkívül a billentyűzeten lehet a fegyvereket váltogatni, vagy 1-7-ig a számokkal vagy a Ctrl és az Ins gombokkal.

A másik kezünket helyezük finoman az egérre, ezzel a lövés irányát határozzuk meg. Lőni a bal egérgombbal kell, jobbal a különleges tulajdonságokat lehet aktivizálni.

Ha már itt tartunk, térjünk ki a speciális tulajdonságokra. A játéktérben majd mindegyik úgy néz ki, mint egy chip, csak mindegyikre más van rárajzolva. Vegyük sorra ezeket a rajz szerint!

**Nagy villám:** szuper gyorsan tudunk futni, ha lenyomva tartjuk az egér jobb gombját.

**Karika és benne egy pont:** rejtőzködő ketyere, majdnem (de nem teljesen) láthatatlanná tesz. Sajnos csak a többjátékos üzemmódban érhető el.

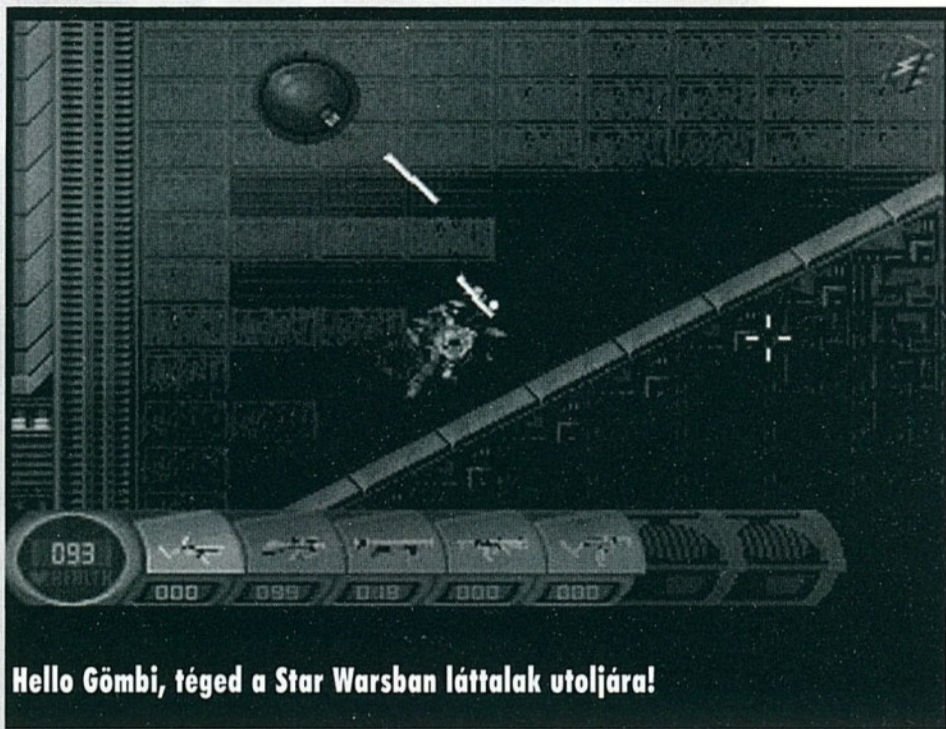


**Céllövölde családias hangulatban (itt az egész mutáns familia)**



S

E



**Hello Gömbi, téged a Star Warsban láttalak utoljára!**

**Szárnyacska:** anti-gravitációs cipők, lehet velük repkedni.

Egy nem chip, hanem csillag alakú tulajdonság: a maximális életerőnk nem csak 100 lehet, hanem felmehetünk egészen 200-ig is.

Ezek a tulajdonságok sajnos csak addig élnek, amíg be nem fejezzük az adott szintet, vagy fel nem veszünk egy újat.

Az ellenfelekből nem túl sok fajta van. A mutánsok a régi örökből és rabokból lettek. Igen változatosak, ami a színükben is megmutatkozik. Nagyjából ugyanazokat a fegyvereket használják ellenünk, mint amit mi. Ezenkívül néha találkozhatunk még repülő ketyerékkel, de ezek csak nehezebb szinten veszélyesek.

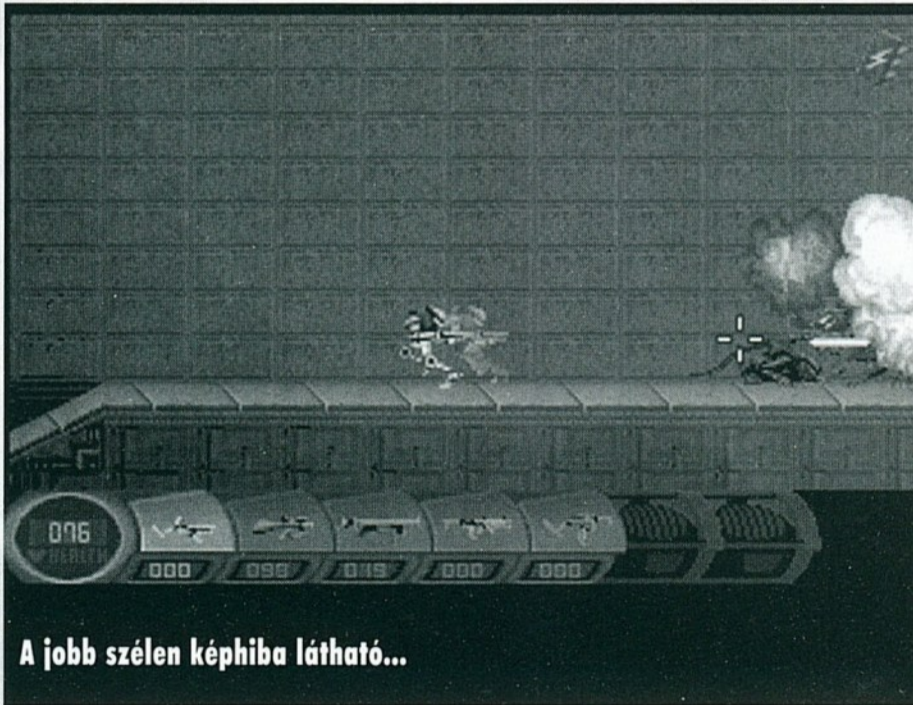
A Jugger nevezetű, böhom nagy űrruhás ember gránátokat dobál, de csak meghatározott ívben és helyre. Ha találunk olyan terepet, ahova a gránátjai nem érnek el, de mi eltaláljuk, akkor semmi veszélyt nem jelent. Ezenkívül néha egy körfűrészes robot akad utunkba, ami megpróbál feldarabolni, de ha gyorsan futunk és van helyünk, ez is könnyen elintézhető. Halvány sejtelmem sincs, hogy ez az utolsó két ellenfél, mit kereshet egy börtönben?

Mit találunk még a pályákon? Többek között terminálok jöhetnek velünk szembe. Ezeknél lehet kimenteni a játékállást, ha nyomunk egy lefelé nyilat. Ugyanezzel a gombbal aktivizálhatjuk a lifteket, de csak akkor, ha villog rajta a sárga csík. Egyébként egy kapcsolóval kell elindítani, melyből több fajta is van. Az első a teljesen normális, amit a lefelé nyíllal kell kapcsolgatni; a másodikat egy lövéssel lehet aktivizálni, míg a harmadik (hosszúcsás téglalap alakú), akkor nyomódik be, ha elmegyünk előtte. Ez utóbbival vigyázzunk, mert általában néhány ágyú zárótüze zúdul a nyakunkba, ha meg gondolatlanul benyomjuk.

Teleport is elég sok van. A kis platószerű csak a pályákon belül teleportál el valahová, míg a nagyobb a szintlépéshez kell.

Már csak egyetlenegy apróság maradt hátra. Kis karikákban egy felfelé mutató nyíl. Ez a szerkezet megnöveli az úrókapacitásunkat. Érdemes aláállni és onnan ugrani, mert minél hosszabb ideig tartózkodik a figuránk a nyíl területén,

Még néhány ötlet azoknak, akikben van annyi bátorság, hogy nekivágnak a játéknak.



**A jobb szélen képhiba látható...**

Ahol be van repedezve a fal, ott néha fel lehet robbantani. Ilyenkor általában nem feltétlenül szükséges az összes rejtékhelyet megtalálnunk a szint teljesítéséhez, valamint értékes dolgok találhatóak a mögöttük lévő üregekben.

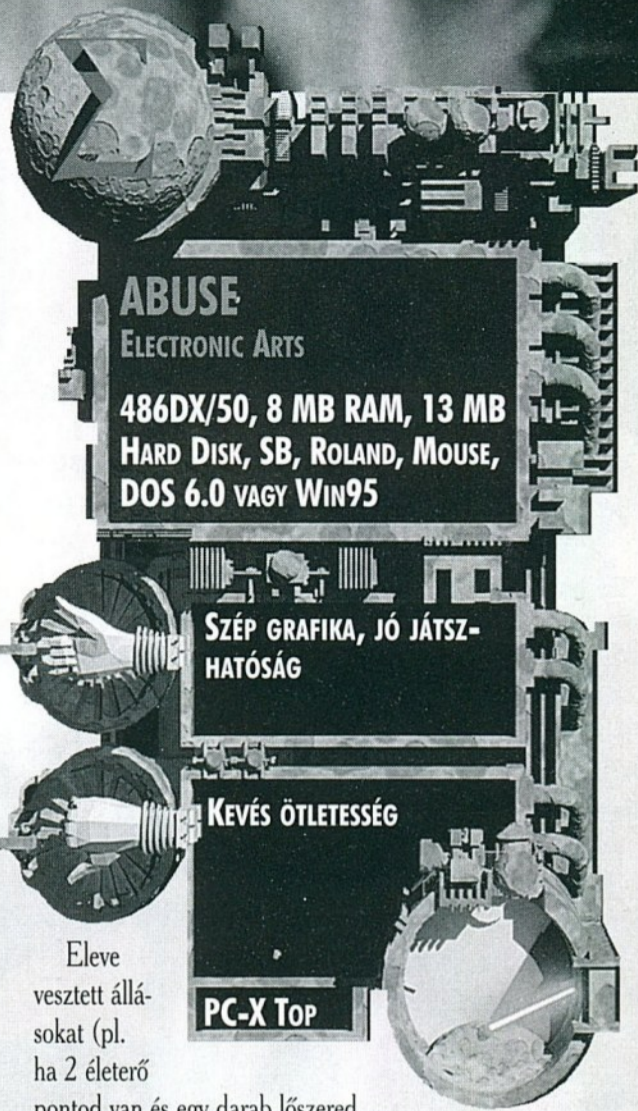
Ha egy felrobbantható fal nem robban fel elsőre, az még nem baj, de két három lövésre már illik változnia valamit, és úgy tíz lövésre biztos felrobban. Ha nem, akkor ott ne is próbálkozzunk tovább.

A szív annál kevesebbet gyógyít, minél nehezebb szinten játszunk. A legkönnyebben még 20-at, a legnehezebben, már csak 2-t!

az annál jobban dob meg minket. Miután hozzáértünk kell egy kis idő, míg újra teljesen feltöltődik.

Többjátékos üzemmódban kapunk néhány plusz dolgot, ami egyébként nem elérhető. Az M betűvel például egy térképet. Az iránytű segítségével a többi játékos helyét tudhatjuk meg. Ha viszont a másik játékos felvesz egy rejtőzködő chipet, akkor a térképen sem jelenik meg.

Az Esc megnyomásával kiléphetünk a főmenübe. Innen vissza tudjuk tölteni egy régebbi játékállásunkat, illetve folytathatjuk az abbahagyott játékot



A tuskés gömböket megéri szétlőni, mert sok kis robbanó tuskés gömb lesz belőle.

A hőkövető rakétákat szét lehet lőni. Sajnos az ellenfél is szétlőheti a miénket, úgyhogy csak akkor lövöldözzünk, ha biztos a találat, különben lőszerpazarlás az egész.

Szégyen a futás, de hasznos! Nem mindig érdemes megvetni a lábunkat, lehet visszafelé futni és úgy lövöldözni. Így például egy gránátokat dobáló mutáns soha nem tud eltalálni.

A falból kiálló ágyúkat csak akkor lehet kilőni, ha épp lőnek, mert egyébként páncél borítja őket.

A lán (piros csík a padlóban) néha áteshetünk, és értékes cuccok lehetnek alatta.

Nem nagyon tudok mit mondani azonkívül, hogy nekem tetszik. Szép a grafikája, jók a hangjai, a játszhatóság egyenesen szuper, és végre megmutatták, hogy nem feltétlenül szükséges több száz fajta ellenfél (mindössze 4! van) ahhoz, hogy élvezhető legyen a játék. Egy időre biztos kikapcsolódást nyújt, de annyira nem tud (legalábbis engem) lekötöni, mint például a Civilization 2. Ennek ellenére, a maga kategóriájában a legjobb azok közül, amiket eddig láttam.

**Pelace**



**Ez egy barátságos kinézetű teleport vagy sugárhajtású mutáns?**

**AKCIÓ**

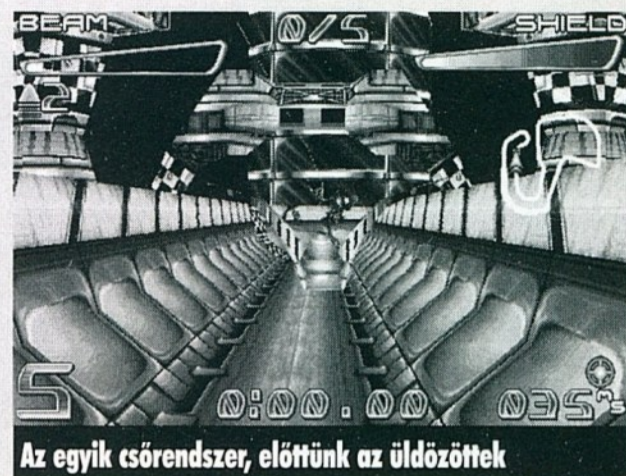
**GAME-PORT**

**A TAVASZ ENDEM RENDKÍVÜL FELVIDÍT, TALÁN MERT MINDEN OLYAN FRISS ÉS ÜDE, DE UGYANAKKOR KISSÉ ELBORUL AZ AGYAM, MINTEGY REGENE-RÁLVA A TÉLEN ELSZENVEDETT VIDÁMSÁG- ÉS FÉNYVESZTESÉ-GET. OLYANKOR LOMBOZÓDOM CSAK LE EGY KICSIT, MIKOR ILYEN CYBERSPEED MINŐSÉGŰ SZÖRNYŰSÉGEK KERÜLNEK A KEZEIM KÖZÉ.**



most nincs idő" és a „jaj neee...” játékok. Valamilyik nap igyekeztem az első csoportba tartozók között keresgélni. Ha szerencsém van, valami jobb stuff akad a kezembe. Átvágtam magam tíz pókhálón, megverekedtem ugyanennyi pókkal és elmartam a legelső dobozt. Lefújdogáltam róla a port, majd kinyitottam. Mondanom sem kell, hogy kiröppent belőle egy-két molylepke és nekem esett egy százlábú (azért ennyire nem régi az anyag – a szerk.).

Amint beraktam a CD-t a meghajtóba, menetrendszerűen előugrott egy egér, ja, az a COM1-es volt, hiszen Win95-ös a játék. Lényege, hogy jövőbeli repülőgépekkel versenyzünk a túlélésért, a győzelemért vagy ha másért nem, a részvételért (részvétem, ha-ha). Na jó, tehát: nem túl jól, sőt mondhatni igénytelenül kidolgozott verseny-szimulátort adott ki a Mindscape. Mint a legtöbb ehhez

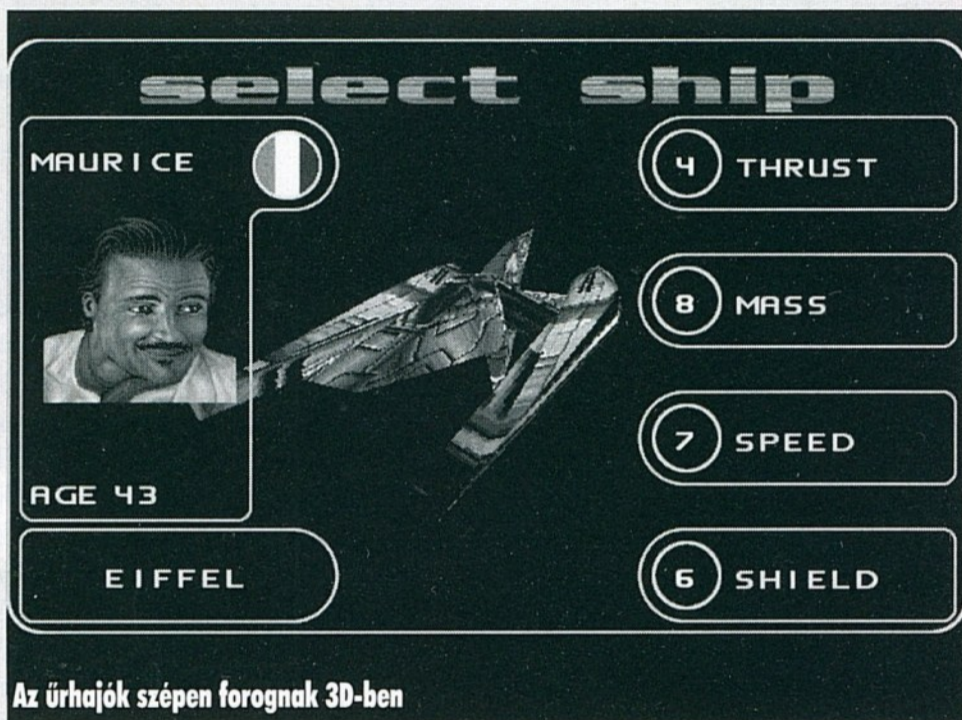


**Az egyik csőrendszer, előttünk az üldözők**

hátsók lövéseit. Szerencsére minden taktikához van egy-egy fegyver is, mert lehetünk lézerral, rakétával, de a nyakunkba lihegőket meglephetjük néhány hátrahagyott aknával is. A pályák a maguk nemében egész változatosak, bár mindig valami vájatban vagy kiismerhetetlen cső-szerű járatokban kanyargunk. Minthogy ezekben a vájatokban megyünk, így irányítani nem kell a gépet, de a menetirányunk tengelyével párhuzamosan lehet forogni, és ezzel kiterhetünk a lövések elől.

Némelyik helyszín elég futurisztikus, hiszen – mint az a dobozáról kiderült – az egész a jövőben játszódik, bár akkor sem értem, hogy sikerült ilyen kiismerhetetlenre egy-egy szakasz. A következő pályára csak az előző ki-végzése után mehetünk, persze választhatunk gyakorló menetet is. Az irányítás pofon egyszerű, igaz orroltam egy kicsit a tervezőkre, mert nem lehet szabadon definiálni a billentyűket, ők pedig mindent a legrosszabb helyre tettek. Természetesen joy-jal is irányítható, bár így nagyon könnyű megpördülni, viszont sokkal egyszerűbb nyerni.

**N**em 'tom, Ti hogy vagytok velem, én mikor még egészen icipici voltam (alig túl a „Pemp-örs” korszakon), szinte mániákusan vonzódtam egy bizonyos szekrényfajta után. Ezeknek a szekrényeknek az a tulajdonságuk, hogy egyrészt öregebbek dédanyám kedvenc sétatálcájánál, másrészt hatalmas, sötét belsejükben fantasztikusan izgalmas dolgokat rejtgetnek. Arról a kellemesen kesernyész, kicsit poros faillatokról, amit magukból árasztanak már nem is beszélek, hiszen ez az, ami megadja az igazi hangulatot a kutakodáshoz. Anno, mikor környezetemben nagyritkán felbukkant egy ilyen gyanús szekrény, órákig szerveztem az „expedíciót”, mire ki mertem tární az ajtaját, hogy belukukantsak. Nekem, mint a bátor felfedezőnek jobbrosszabb ereklyék, kegytárgyak és egyéb muzeális darabok akadtak kezembe. A lényeg, hogy a szerkesztőségben is van egy hasonló szekrény. Ide süllyednek el az „erre

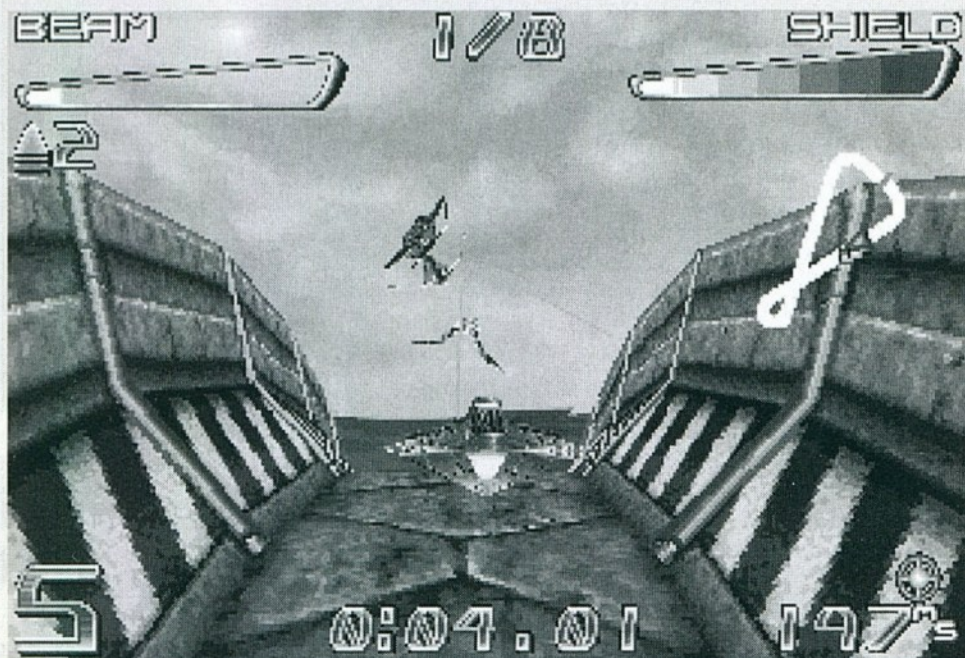


**Az űrhajók szépen forognak 3D-ben**

hasonló versenyen, itt is fullra spécizett és alaposan felfegyverzett járgányokkal versenghetünk a föld felett suhanva, egészen addig, míg szét nem lövik a hátsónkat. Ennek elkerülése érdekében gépeink paramétereit próbáljuk majd a legideálisabbra választani. Hogy ne vágják rögtön a közepébe, a demo nem is volt olyan rossz. Sőt! Csak egy a baj az egészszel, hogy a játék nem tükrözi azt az elképzelést, hangulatot, amit az első képkockák bemu-

tatnak vagy legalábbis megpróbálnak bemutatni, valamint, szerintem, nem nyújtja azt az élvezetet, amit a demo után várunk, hanem ellaposodik az egész. A tervezők azért megpróbálták feldobni egy-pár poénos összekötő intróval és vicces reklámmal a futamok közti időt.

Úgy rémlik, a paramétereknél hagytam abba; ezek a tűzerő, sebesség, tömeg és pajzserő. Mindenki ízlése szerint válassza ki járgányát, én a magam részéről jobban szeretek először hátulról vadászgatni, mint az elején eltűzni és beszívni a



**Az első pálya még viszonylag áttekinthető**

Júpi

**CYBERSPEED**  
MINDSCAPE

**486DX4/100, 8 MB RAM, 20 MB HARD DISK, SB 16, GUS, MS MOUSE, DOS 6.0, WIN 95**

**TALÁN A GRAFIKA, HANG**

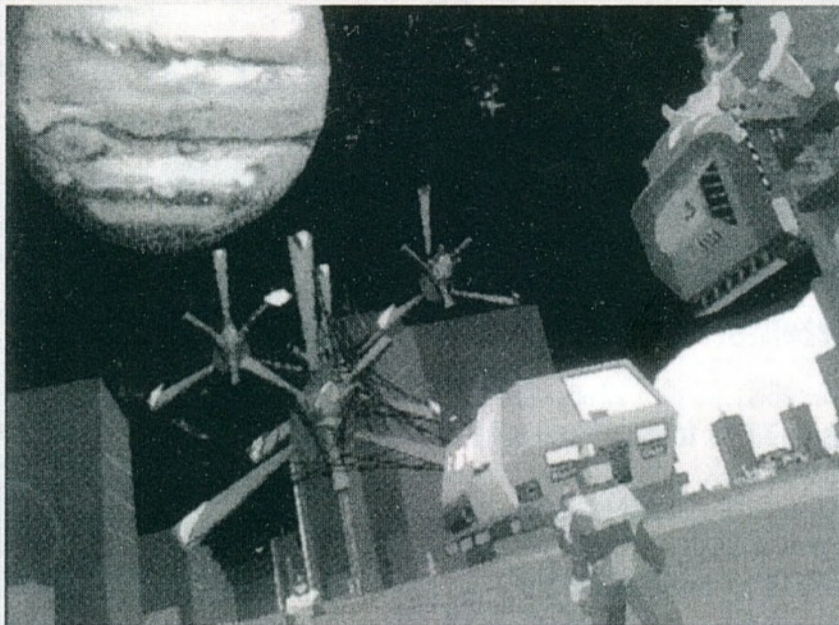
**KIVITELEZÉS, HANGULAT, UNALMAS JÁTÉKMENET, KIISMERHETETLEN PÁLYÁK...**

# ABSOLUTELY ZERÓ

**KRISZTUS UTÁN A 2374. ÉVBEN... A TERRANOK MÁR 110 ÉVE BÁNYÁSZTAK A JOVIAN RENDSZER-BEN. A RENDSZER LEGNAGYOBB BOLYGÓJÁT, A JUPITER ELSŐ HOLDJÁT EURÓPA NÉVRE KERESZ-TELTÉK. MAGA A HOLD HÁROM RÉSZRE OSZLOTT: ORION, AEGIS ÉS EUROPA CITY. E HÁROM RÉSZ ÖSSZLAKOSSÁGA LASSAN ELÉRTE A 200.000 FÖT. MIVEL AZ ELSŐDLEGES ÉLELEMSZERZÉSI LEHETŐSÉG A BÁNYÁSZAT VOLT, HAMAROSAN MEGINDULT AZ IPAR ÉS EZEN BELÜL A FEGYVERGYÁRTÁS FEJLŐDÉSE. MINT A LEGTÖBB FAJ, A JUPITEREN ÉLŐK IS ÖN-ZŐK VOLTAK ÉS VÉRÜKBEN VOLT AZ ÖNPUSTÍTÁS, ÉS PERSZE NE FELEDKEZZÜNK MEG AZOKRÓL A MINDENLÉBEN KANÁL JUPILENYEKRŐL SEM. TE-HÁT NEM MARAD MÁS ÚT, MINT A HÁBORÚ...**

**A** Domark régen hallatott magáról, s talán ezt a „zörejt” sem kellett volna kicsiholni. „Termé- szetesen” a játék dobozán ott virít a VR felirat; ettől függetlenül, ha a kutyagumit több mint két oldalról lát- hatjuk, attól az még nem virtuális, hiába valóságos. Megmon- dom őszintén, nagyon vártam ezt stuffot, de sajnálatos módon, jócskán eltér a számomra elfogadhatótól. De lássuk a

tényeket! Install (2-350 Megáig), zajkártya, satöbbi... Aztán kész, ennyi, kifújt. Bejelentkezik a főcím, intro semmi, add meg a neved és várj. Majd feltűnik a VR csatorna – 12 mega RAM segítségével, s meglehetősen lassan választás elé



állít a progi: 1. Overlink (földgömb) – megtekinthetjük a küldetések leírását, sőt mi több, megfelelő gép esetén előszó- ban is hallhatjuk azokat. 2. Infostat (panel) – itt lehet Tra- bantunkból Jaguárt építeni (ha el tudsz igazodni ebben a dzsungelben). 3. RepDep (csavar-anya) – az előbbieken

feltuningolt gépünket aggathatjuk tele fegyverrel. 4. Enn (a legfelül elhelyezkedő logo) – lehetőségünk van meghallgatni a híreket. 5. Daylogs (egy fazont preparálnak) – Europa kolóniájáról tudhatunk meg mindent, amire kíváncsiak vagyunk. 6. Geodat (földgömből előtörő „VR“-ablak) – ugyanaz, mint az előző, csak geológiaiilag.

Bla-bla-bla, összeraktam egy baba kis gépet, majd meg- hallgattam a küldetést és egy profi pilóta tippjeit, azután start mission. A sokadik pofon ekkor ért. Spectrumos időkből em- lékszem utoljára arra, hogy elmehettem vacsorázni addig, amíg a kis ketyere betöltötte a kért programot (igaz, a PC már nem „csíkoz”). Tehát egy kávé, egy cigi, s mire visszaér- tem, már a levegőben voltam. Legalábbis szerintem, hiszen

erőlködésemet, hogy körülnézzek vagy legalább jobbra-balra suhanjak, a játék egy heves robba- nással jutalmazta – véleménye szerint lezuhan- tam. Sebaj, Replay! A második kísérlet már sokkal jobban sikerült, rájöttem az irányításra! ... Sokadik próbálkozás: feltűnt valami a moni- toron... talán egy ellenség... Arra már nem volt időm, hogy befogjam, elkezdtem össze- vissza lövöldözni, sajna a lézernek csúfolt két narancssárga vonal jóval a space lenyomása után reagált. Lehet, hogy a gépem lassú? Ér- dekes. A gépkönyvet lapozgatva a maximális kiépítéssel játszom. És ez volt az a pont, ami- kor azt mondtam: elég! Játék letöröl, gép kikapcs, két levél aszpirin be. Fanatikus Furry 3. játékosoknak elmondanám még, hogy a já- ték 12 pályát tartalmaz, van néhány fegyver is, de szerintem a játszhatóság és a grafika messze

elmarad a '96-os év minimál szintjétől. Válahogy az „Absolte Zero” cím hallatán az értékelés jut az eszembe. Nem is írok pilométert... Már csak egy kérdésem van: miért másszunk vissza a fára?

Jon



## PC CD-ROM Shop

Budapest, VI. Teréz krt. 21.  
Oktogon Üzletház, (29-es üzlet)  
Tel.: 269-0232/132

Játékok, lexikonok, oktató  
CD-k, számítástechnikai  
folyóiratok...

Minden 50. CD féláron!

Klubtagoknak további  
kedvezmények  
(Kérje részletes árlistánkat)

Vidékre csomagküldő szolgálat

Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



A TUTI TIPP

Az



magyarországi

leányvállalata CD-ROM

játékok és programok  
értékesítésében jártas  
munkatársakat keres.

Angol nyelv ismerete  
szükséges.

Jelentkezni írásos,  
fényképes önéletrajzzal,  
levélben.

Címünk: 1089 Budapest,

Visi Imre u. 6.

## Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.  
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)

Tel.: 250-5200/122  
FAX: 250-5200

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- Klubtagoknak további kedvezmények

### Újdonságaink:

Touche, Duke Nukem 3D, Kingdom  
O'Magic, F1GP2, TFA,  
NBA'96, Cyberia 2, Rise 2,  
Descent 2, TerraNova,  
Chronomaster



# CD-ROM LEMEZEK

ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL  
MIÉRT PONT MIP Mert a használt CD nem kopott CD!

...mert lehet már máshol nem kapható ritkasághoz jutni,  
...mert 30-60%-kal olcsóbb az újnál,  
...mert a beadott CD-k 90%-a elkel,  
...mert az eladó kötheti ki az eladási árat.

**Minden  
CD-t  
átveszünk**

**Készpénzért és bizományba**

**A múlt hónap legjobb vétele! Command & Conquer 4800.- Ft+áfa**

**...mert 7 napig otthon tesztelheti a választott CD-t**

MIÉRT ELŐNYÖS A KLUBTAGSÁG?

...mert az otthoni tesztelésnél csak 7,5% foglalót kell letenni,  
...mert 10-50%-kal alacsonyabbak az árak,  
...mert minden hónapban klubnap, sok meglepetéssel,  
...mert ingyenes tájékoztatót kap a kínálatról,  
...mert ha ketten együtt lesznek tagok, a klubtagságihoz féláron jutnak.



**Rebel Assault II.**

7992.- helyett 3996.- Ft+áfa

Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.  
/közel a Nyugati p.u.-hoz/ Telefon : 302-5172

**Csak klub-  
tagoknak!**

910 F



## MEGBÍZHATÓBBAT OLCSÓBBAN! FEFO Computer

Microsoft®  
közvetlen OEM  
partner



intel.



### FEFO KFT.

1073 BUDAPEST,

BARCSAY u. 6.

T: 267-8980

F: 352-1620

1122 BUDAPEST,

KRISZTINA KRT.

11.

T: 202-6002

F: 155-0047

7821 PÉCS,

MUNKÁCSY U. 9.

T: (72) 326-186



#### Alapkonfigurációk

BABY ház+táp, 1.44MB floppy drive, 102g bill.,  
Trident VGA 512KB-1MB v. S3 PCI VGA 1MB,  
EIDE+2S/P/G vezérlő, SVGA színes monitor 0.28,  
1024\*768, LR, oem MS-DOS 6.22  
A486DX4/100C256 PCI, 4MB/850AT . 116500  
A5X86/133C256 PCI, 4MB/850AT . 120500  
Pentium75C256, PCI, 8MB/850AT . 148100  
Pentium100C256, PCI, 8MB/1.2GBAT . 163600

#### Alaplapok

486DX-DX4/100, 3VL, C256 . 13550  
486DX-DX4/100, 4PCI, EIDE+2SP . 13950  
Pentium Triton/Zappa . 24950/29950  
Pentium Endeavor/Atlantis . 34950/53950

#### CPU-k, Memóriák

A486DX2/80 . 5550  
A486DX4/100/120/133 . 6950/9950/10950  
PentiumDX75/DX100 . 15950/28950  
PentiumDX120/DX133 . 33950/44950  
PentiumDX166/DX200 . 96950/165950  
4/8/16MB RAM 32bit . 7950/18950/39950  
8/16/32MB EDO RAM . 33950/74950/156950

#### Winchesterek

850MB/1.2GB Qua AT g:3év . 27990/33990  
1.6GB Qua/2GB Max AT g:3év . 42990/52990  
1.05GB/2.1GB Qua SCSI g:5év . 38990/82990  
4GB Qua/9GB Mic SCSI g:5év . 159990/399900

#### SVGA színes monitorok

14" 0.28, 1024\*768, NI, LR . 37950  
15" 0.28, 1280\*1024, NI, LR . 44950

Áraink ÁFA-t nem tartalmaznak és készpénz fizetésre vonatkoznak. Garanciális idő 1+2 év.

### miroVIDEO DC20

Composite-Video és S-Video be- kimenetek I real-time video digitalizálás és teljes méretű lejátszás, álló képek felvétele I 768 x 576 video digitalizálási felbontás I 50/60 fps sebesség, Motion-JPEG real-time hardver kompresszió I TrueColor I PCI technologia I Adobe Premier 4.xLT szoftver



Gemma



# BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

### MÁRCIUSI SZÁMUNK NYERTESEI:

Microsoft (b, b, b):

fődíj:

Regős Péter, Bp., XIV.

mousepad:

Árvai Imre, Túrkeve

Fritz László, Nagymaros

Vízhányó Éva, Szank

UIP Dunafilm (Elemi ösztön):

Buzsáki Zoltán, Kaposvár

Hummel Zsolt, Nyergesújfalu

InterCom (Született gyilkosok):

Dakos János, Karcsa

Gál Krisztián, Nyíregyháza

Polygram (Jutka):

Bálint Kálmán, Zalaszentgrót

Dojcsák Annamária, Mándok

Eller Péter, Mosonmagyaróvár

EMI-Quint (Dublin):

Balogh Tibor, Geszteréd

Hirth Tibor, Bácsalmás

Zahemszky András, Eger

BMG (Süsü, Micimackó, Paff):

Karlovic Olivér, Szeged

Németi László, Bp., XIV.

Solymossy András, Szeged

Warner (harmadik):

Németi László, Bp., XIV.

Török János, Hajdúszoboszló

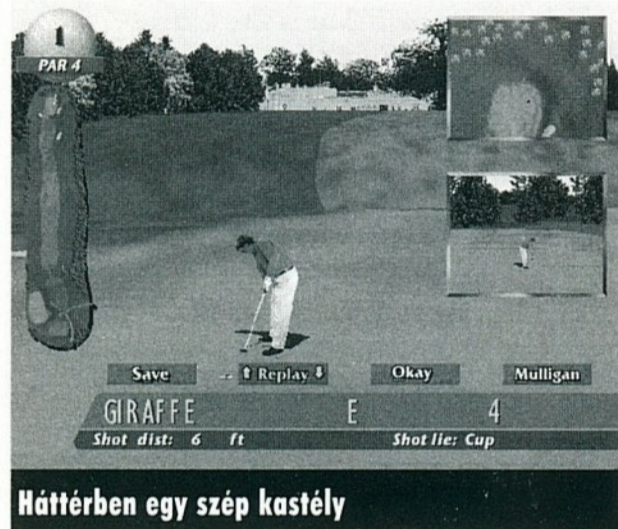
Váras Endre, Bp., II.

Gratulálunk a nyerteseknek!  
A nyereményeket postázzuk!

# PGA European Tour

**AZ ELECTRONIC ARTS ÁLTAL SZERVEZETT GOLFBAJNOKSÁG HOSSZÚ ÉVEK UTÁN MEGÉRKEZETT EURÓPÁBA. EZENTÚL A SZÁMÍTÓGÉPES GOLFORÜLTEK NEM CSAK TENGERENTÚLI, HANEM HÍRES EURÓPAI PÁLYÁKRA IS ELLÁTOGATHATNAK.**

A PC-X több mint másfél éves fennállása óta harmadszor foglalkozunk az EA Sports sorozatban megjelenő golfprogrammal. Először tavaly márciusban a PGA Tour Golf 486-tal, majd novemberben a PGA Tour 96-tal. A PGA European Tour ez utóbbi átfogott változata, ugyanis nem csak egy Course CD-vel van dolgunk, hanem egy teljes változattal, amelybe azért valamelyest belenyúltak a szerzők.



**Háttérben egy szép kastély**

Első körben nézzük végig azokat a dolgokat, amelyek nem változtak az elmúlt fél év során. Először is a program hardware-igénye, amit értékelhetünk mind pozitívan, mind negatívan. Ugyanis a 486DX/50, 8 MB RAM, kétszeres sebességű CD-olvasó, 640x480x256-os VESA kompatibilis SVGA azért szerény véleményem szerint túlzás játékgép céljaira, de tény, hogy sajnos ma már a legtöbb game-nek hasonlóak (vagy még na-

gyobbak) az igényei, és hogy azért ez inkább elérhető, mint tavaly ősszel. Másrészt ez valóban csak az elindításhoz elegendő, a pörgő játék feltétele egy Pentium 16 MB RAM-mal, gyors, legalább négyszeres CD-olvasó (vagy kb. 150 MB üres hely a winchesteren, hogy mindent átmásoltsunk telepítéskor) és egy nem Trident 8900 kategóriájú grafikus kártya. Ami szintén változatlan, az a kiváló minőségű grafika és hang, illetve maga a játék menete és kezelése.

Egy-egy játék elindítása előtt be kell állítanunk, hogy kik, hol és mit akarunk játszani.

**Kik:** vagyis hány játékos és kik azok. A golf szabályainak megfelelően egyszerre maximum négyen játszhatnak. Mindenki külön-külön beállíthatja tudásszintjét (vagyis a gyakorlottabbak adhatnak némi előnyt a kezdőknek), összeállíthatja golftáskájának tartalmát, meghatározhatja kinézetét és beállíthatja néhány paraméterét (tap-ins: közeli labdák lyukba pöckölés, mulligans: kevésbé sikerült ütések ignorálása, tee: a kezdőpont színe, waggle: billegtetés, l. később). A „tudás” ez esetben két különböző dolgot jelent: a szint (Level) azt határozza meg, hogy az ütés erejét és irányát meghatározó ív felbontása mekkora (minél profibbunk vagyunk, annál jobban számít minden kis eltérés), illetve mennyire tudjuk csavarni a labdát; a caddie (a zsákipeelő) pedig – a golf szabályaitól eltérően – segíthet a játékosnak abban, hogy milyen erővel és milyen irányba üsse meg a labdát.



**Enyhén felhős az ég Hamburg felett**

Ezt teheti csak a labda-lyuk távolság és a kiválasztott ütő függvényében (distance) vagy esetleg figyelembe veszi azt is, hogy milyen talajon fekszik éppen a labda (lie). Ha úgy gondoljuk, akkor választhatunk magunknak profi ellenfelet. A PGA European Tour kilenc profi játékost tud ajánlani ellenfélül. Az igen csak nemzetközi társaságból (három angol, két skót és egy-egy olasz, spanyol, svéd és német) kiemelném a német Bernhard Langert, aki 1995-ben nyert versenyt a CD-n lévő mindhárom pályán, és a spanyol Jose Marie Olazabalt, aki 15-szörös European Tour győztes és 1994-ben megnyerte a két legnagyobb számú európai versenyt: a Volvo PGA Championshipet és a Masterst.

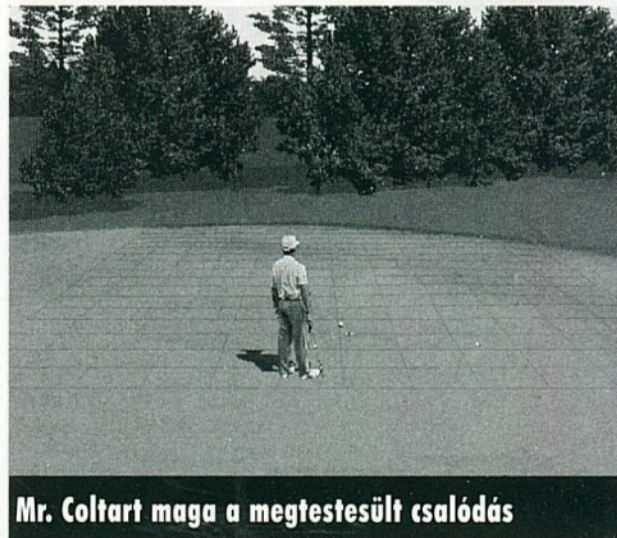
**Hol:** vagyis a CD-n található három pálya melyikén – esetleg egy ún. Course CD-n található egyéb pályán – szeretnénk játszani. Így választhatjuk az angliai Wentworth mellett található azonos nevű golfpályát, amely többek közt a Volvo PGA, illetőleg a Toyota World Match Play bajnokságok helyszíne, a Hamburg közelében található „Gut Kaden” pályát, amelyen például a Deutsche Bank Open versenyt rendezik évről évre, vagy az irországi Straffenben található „The K Club”-ot, amely új otthona a Jefferson Smurfit Group által szponzorált European Opennek. Természetesen mindhárom helyszínről rövid ismertetőt és egy párperces videó-klippet láthatunk. (Hasonló videó van minden egyes lyukhoz az elütési ponttól a greenig, amit az ütések előtt szemrevételezhetünk.)

**SPORT-SZIMULÁTOR**

**GAME-PORT**

**Mit:** vagyis milyen szabályok szerint akarunk golfozni. Az abszolút kezdőknek javasolt először a gyakorlás (Practice), ahol is megismerkedhetnek az ütés mikéntjével és az egyes lyukakkal. Némi előrelépés után el lehet kezdeni a tényleges játékot az ún. ütőjátékkal (Stroke Play), amelyben az a cél, hogy a kiválasztott 9 vagy 18 lyukat minél kevesebb ütéssel teljesítsük. Több – főleg „humán” – játékos esetén érdekes lehet a meccsjáték (Skins), ahol minden egyes lyuk megnyeréséért pénz jár és az lesz a győztes, aki játék végén a legtöbb pénzt gyűjtötte. Főleg akkor érdekes, ha több döntetlent követően már igencsak tekintélyes pénz van a „bankban”. Hasonló izgalomra ad lehetőséget a „szétlövés” (Shoot-out), amelyben négy játékos, mindössze három lyukat (hogy melyik hármát, azt a gép sorsolja ki) játszik végig. Minden egyes lyuk után a legtöbbet hibázó kiesik, így a harmadik játékra már csak ketten maradnak. Ha valakinek már nagyon megy a játék, akkor érdemes belevágnia egy komplett tornába (Tournament). Egy-egy ilyen tornán több mint 50 profi játékosal kell megküzdenünk úgy, hogy a teljes pályán négyszer megyünk végig (könnyített változatban csak egyszer vagy kétszer). Az első kör után még nincs semmi probléma, de a második után már csak a legjobb negyven játékos mehet tovább. Ha netalán a negyvenedik helyen holtverseny van, akkor ex-echo mindenki tovább megy. A harmadik körben megint csak a negyvenes limit él, vagyis csak akkor van kiesés, ha a másodikból negyvennél többen jutottak tovább. Természetesen, hogy ki hanyadik, az attól függ, hogy a lyukakat mennyi ütésből teljesíti.

Először válasszuk ki, hogy melyik ütővel (C, Shift-C billentyűvel lehet cserélni) ütünk. Ezután adjuk meg az ütés irányát (Ctrl-fel, majd nyílak vagy a pályára klikkelve), illetve hogy mennyire akarjuk csavarni, nyesni a labdát (Shift-nyílak). Végül üssük el a labdát. Az első klikkelés időzítésének csak akkor van szerepe, ha beállítottuk a billegtetést. Ilyenkor ugyanis a



**Mr. Coltart maga a megtestesült csalódás**

mozgó sötétzöld sáv végének pont a fehér csík közepén kell lennie mikor klikkelünk, különben nem az ütő megfelelő pontjával fogjuk eltalálni a labdát.

Az ütés után már nincs is más dolgunk, csak figyelni a labda mozgását, amit ráadásul egyszerre több szemszögből is megcsodálhatunk: az ütő játékos mögül, felső kameraállásból, a „becsapódás” irányából és nem utolsósorban a térképen. Apro-pó térkép. Az ütések előtt a térképen látható nyilat mozgatva bármely pontjából megismerhetjük a pályát.

Giraffe

## CHEAT ROVAT

### PREMIER

**HALIKA MINDENKINEK, BOCS A MÚLT HAVI SEMMIÉRT, DE SAJNA NEM MINDIG ÉREK RÁ CHEATEKKEK PEPECSELNI, VAN MÁS DOLGOM IS (GY.K.: KATONÁSDIT JÁTSZOM). MEGKÉSVE BÁR (DE TÖRVE NEM) ITT A LEGFRISSEBB CHEAT TÖMKELEG.**

Kezdjük talán a kedvencemmel, bár Mr. Chaos két számmal ezelőtt már pedzegette.

**Duke Nukem 3D:** DNCORNHOLIO, vagy DNKROZ –örökélet; DNSCOTTY – pályaugrás [episode][level]; DNSTUFF – sok-sok hasznos motyó; DNITEMS – még több hasznos motyó.

Az év legjobb stratégiai játéka (bár stratégiai játékhöz cheatet használni majdnem olyan, mint egy mozifilm premierjén a forgatókönyvet olvasgatni), a **Warcraft 2:** (nyomsz egy Entert, beírod a cheatet, majd újra Enter) GLITTERING PRIZES – 10000 arany, 5000 fa, 5000 olaj; IT IS A GOOD DAY TO DIE – ez egy nagyon egyszerű god mód; VALDEZ, vagy SPYCOB – 5000 olaj; MAKE IT SO – gyors építkezés (az ellenfélnek is!); SHOWPATH – teljes térkép; THERE CAN BE ONLY ONE – endsequence.

**Battle Beast (demo version):** A fő-fő csít: YOYOYO. A többit ömlesztve, majd kiguberáljátok: ITIHFO, ERHNE, AOFREOIO, OFOVH, ERHYHRLY, OAOAEIOA, EATEE, OIVNNFOF, EHRTRR.

Egy újabb stratégiai game a **Battle Isle 3:** próbáld ki a BAUER szócska beírását, aztán viseld a következményeit! Néhány pályakód: 2975462, 6487674, 1564386,

# TOP-TOP

9745642, 3756838, 2957843, 8844366, 2375411, 3854653, 5647332, 7564366, 8264241, 3243554, 5487436, 1353411, 4524338, 6731244, 1243371, 6245425.

**CivNET:** könyökölj egyszer a Ctrl gombra, majd írd be: AODBAMF. Egy cheat menübe jutsz, a többi a Te dolgod.

**Crusader No Remorse.** A fő kód: JASSICA16, majd az F10 fegyver. A nyerő indítás: crusader.exe -warp 4 -egg 250 -skill 3.

**Elder Scrolls 2 Daggerfall.** A demoverzióban bizton műxik. Amikor a dungeonban vagy, nyomd le az ALT+Q billentyűkombinációt, s valami vámpír ad egy csomó spellt. (Bár értenék hozzá! Scroll, spell... vámpír, mi a csuda lehet ez?).

Ezt a csítet Chaos úr kedvéért biggyesztettem ide (kösz, végigmentem e nélkül is – a szerk). **Destruction Derby:** Névnek a !DAMAGE!-t kell megadni, inentől gyerekjáték az egész...

Tudom, még gyermekcipőben jár a dolog, de már közreadom a **Descent 2.** kódjait: GABBAGABBAHEY – akár ki is próbálhatod, teljesen felesleges; MOTHERLODE – ez már baba: mega-wowie-zowie fegyver; ALIFALAFEL – némi apróság; CURRYGOAT – összes kulcs; JOSHUAAKIRA – teljes térkép; WHAMMAZOOM – szintugrás; ZINGERMANS – no comment.

Nincs számomra még egy olyan kiábrándító játék, mint a **The Fortress of Dr. Radiaki,** remélem azért van, akinek tetszik. A cheat mód eléréséhez az EJK gombok együttes megnyomása a legcélravezetőbb, ezek után: A = feltölti fegyvereid, H = 100% élet, W = Supermant utánozva át-sétálhatsz a falakon.

**Extreme Pinball:** a főmenüben, a golyók számának állításakor egyszerre nyomd le a "B", az "A" és az "L" (utána Enter) gombokat, s 13 labda a jutalmad.

Egy kis kukacoskodás (lesz még egy), **Earthworm Jim:** ITSAWONDERFUL extra élet; POPQUIZHOTSHOT 1000 lőszer; ezenfelül ajánlom a HATMAN; IDDQD; IDKFA; ONANDONANDON; és a SLAUGHTERHOUSE szavak kipróbálását is.

**Fatal Racing:** a főmenüben érdemes a LOVEBUN vagy a MAYTE vagy a TINKLE vagy a SUICYCO vagy a 2X4B523P szavakkal próbálkozni egy új kocsiért. S a többi: SUPERMAN destruction mód; GOLDBOY premier kupa; MREPRISE bonusz kupa, I WON a Te kocsid nyer.

**Fury 3:** GIVITIUP összes fegyver, URDUSTD turbo, JUMPNIT ugrás a következő planétára, WORMITx ugrás az „x”-dik planétára. Túl korán halsz meg? TRYMEON: próbálj ki!

**The Hive:** User-névnek a TORYO-t add meg.

**Mechwarrior 2:** tartsd lenyomva a SHIFT, ALT, CTRL gombokat, majd pötyögd be a „megfelelő” cheatet: CIA, COLDMISER, FLYGIRL, MIGHTYMOUSE, BLORB, DORCS, GANKEM, ICANHACKIT, HANGAROUND, TINKERBELL, ENOLAGAY.

**Pinball Fantasies Deluxe:** a tiltás letiltása: EARTHQUAKE.

**Radix Into the Void:** NSOPTA teljes fegyver- és élet-regenerálás; NSBAGWAN ultrapajzs; NSE teljes energia; NSBLASTER gyors pajzsregenerálás; NSHORSLEY ugyanez, csak az energiával; NSDIEBESTERDS minden fegyver gyorsabban tüzel; NSDEATH kajak bonuszpálya.

**Rebel Assault 2:** a pályakódok nehézségi szint szerint csoportosítva: 1. JABBA, ENDOR, LACHTON, BORSK, KROYIES, AURIL, KAMPL, FERRIER, GALIA, DENARII, SADOW, ONDERON, ALEEMA, CATHAR, DOMINIS.

2. EWOKS, CHEWIE, DANKIN, NOGHRI, CHAMMA, BOGGA, INCOM, KOTHLIS, KRATH, SIOSK, ADEGAN, AMANOA, AMBRIA, SYLVAR, MIRALUKA.

3. BANTHA, KATANA, DENGAR, PELLAEON, ITHULL, STEMNESS, MYRKA, CHURBA, ARTOO, SATAL, LOBUE, DENEBA, STURM, CRADO, CARRACK.

4. ANAKIN, KENOBI, FORTUNA, MODON, OMMIN, REKKON, SHAZEEN, KIIRIUM, GUNDARK, DIANOGA, ATUARRE, ESSADA, PAPLOO, NASH, PESTAGE.

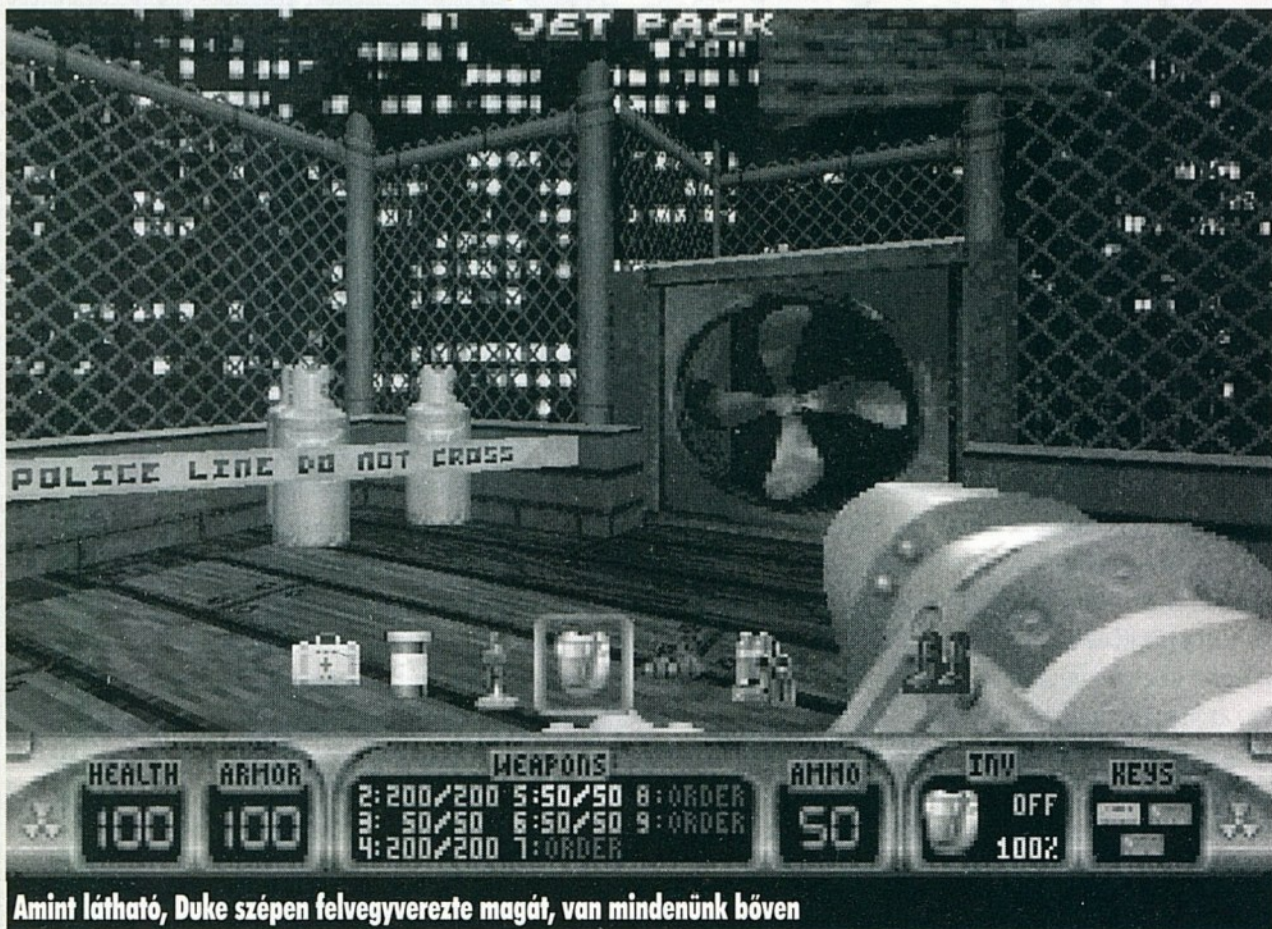
**Screamer:** „piszkosan” akarsz játszani? A dolgod csak annyi, hogy a főmenüben befejelgeted a MONTY szócskát.

**Superkarts:** a GO KARTING opciónál írd be, hogy ORIEL, kipróbálhatod bármelyik pályát, majd az üzletben minden BRASENOSE bepötyögés 10000 dollárt ér.

**SimIsle:** próbálkozz az alábbi értelmetlenségek beírásával: IAINTESTEDTICO, SIMONSCHICKENKB, DEESEXTRAPIXEL, SOGGYBISCUIT, CHEATINGNOTME, RAGSCHOCOLATES-TASH, MARKSANCHOVYPIZZA.

**Terminator Future Shock:** a cheat mód engedélyezéséhez szükség van az "Alt+\” lenyomására, majd durr bele: SUPERUZI dobja magát, FIREPOWER összes fegyver, NEXTMISSION egyértelmű. Ezenkívül ajánlhatom a maradékot: VERSION, HELLO, TURBO, GARBLE, BANDAID, ICANTSEE, WHOAMI, COUNTERS.

S végül, de nem utolsósorban... **Worms:** a cheat mód aktivizálása a BAABAA szócskával történik, lehetőségünk nyílik az eddig csak bonuszként kapott fegyverek (bárány, bánánbomba stb.) használatára, kikapcsolni pedig az AABAAB kombinációval lehet.



Amint látható, Duke szépen felvegyerezte magát, van mindenünk bőven

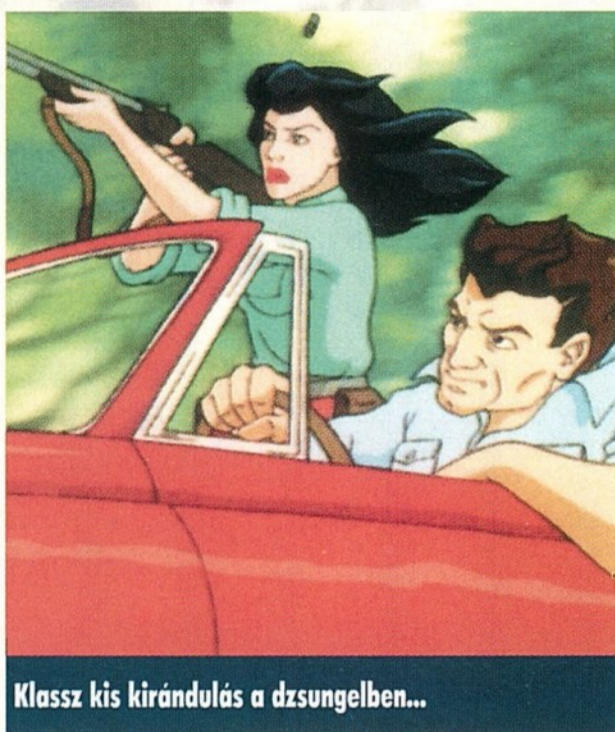
Prof. Jon

# CADILLACS AND DINOSAURS

**AZ ÚR 2020. ÉVÉBEN – (PERSZE) AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL – A FÖLD CSAK NEM EGÉSZÉT ELPUSTÍTOTTA EGY HATALMAS KATAZTRÓFA-LÁNCOLAT. TÖBB MILLIÁRDAN MEGHALTAK... AZON KEVESEK, AKIK TULÉLTÉK A VILÁGÉGÉST – ÉS ELSZÓRÓDTAK A MEGMARADT FÖLDRÉSZEKEN – EZEKET A NAPOKAT AZ ELSŐ KATAKLIZMÁNAK NEVEZTÉK.**

**W**indent előről kellett kezdeni, az emberek új civilizációról álmoltak. Több száz évvel később néhány „másvidéki“ humanoid talált rá az elveszett városra. Az idő kereke megbolondult – több milliárd éves élőlények uralták a helyet. A csodálkozó emberek ezt az időtlen ökoszisztémát a Xenozoic kor névre keresztelték. A város mintha a rég elfeledett Atlantisz lett volna. A lakók talán megtalálták a lények közti egyensúly fenntartásának titkát? Egy biztos: a Tengeri Város újjászületett. A tan két jeles képviselője, Jack Tenrec és Hannah Dundee valóban mindent megtett az élet egyensúlyának megtartásáért, oldalukon erőteljes szövetségesükkel, a titokzatos Grith-tal. Mint mindig, most is felbukkant egy rejtélyes, gonosz egén, aki saját profitja érdekében mindenre képes. A neve Wilhelmina Scharnhorst. Ő és társa, Hammer Terhune világraszóló tervet szőtt: az elpusztított dinoszauruszokat pénzzé teszik (felvetődik bennem a kérdés: kinek adják el?). Jack és Hannah feladata ezt megakadályozni; csak egymásban és 1953-as Cadillacjukben bízhatnak.

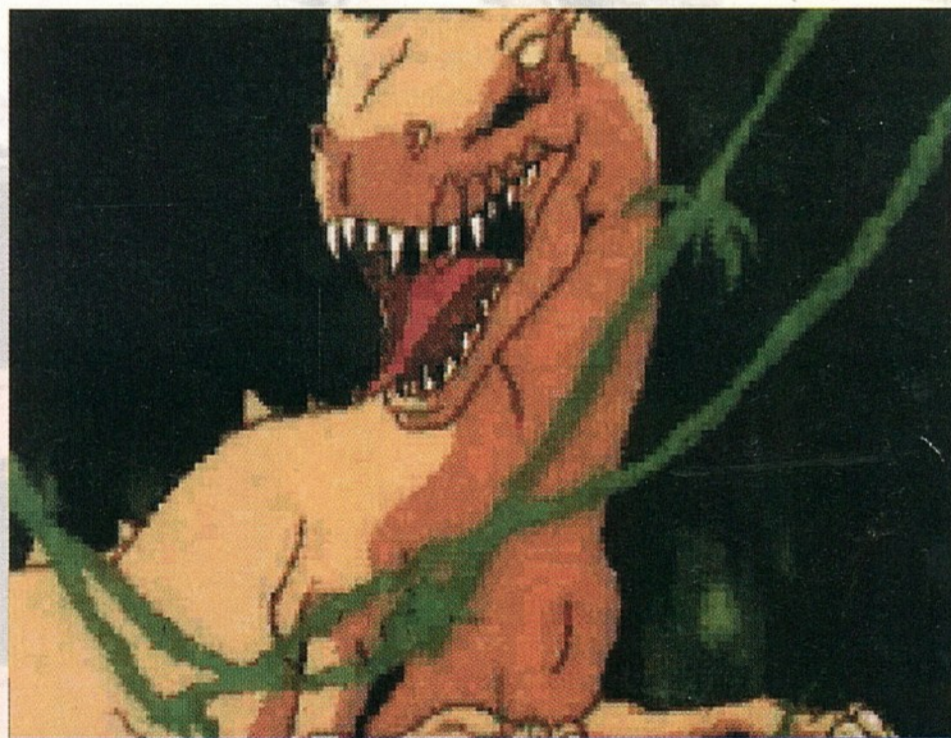
Már lassan 8-10 hónapja, hogy először láttam a számomra addig ismeretlen cég, a Rocket Science demo anyagát, s már akkor tudtam, ez kell nekem. Most, március közepén sikerült kedvenc főszerkesztőmtől megkapnom (mármint a játékot), és egyből neki is estem (mármint a játéknak). Az az igazság, lehet, hogy droid vagyok, de egymagamban kevésnek bizonyultam a kocsis és Hannah fegyverének együttes irányításához (sőt, időnként csa-



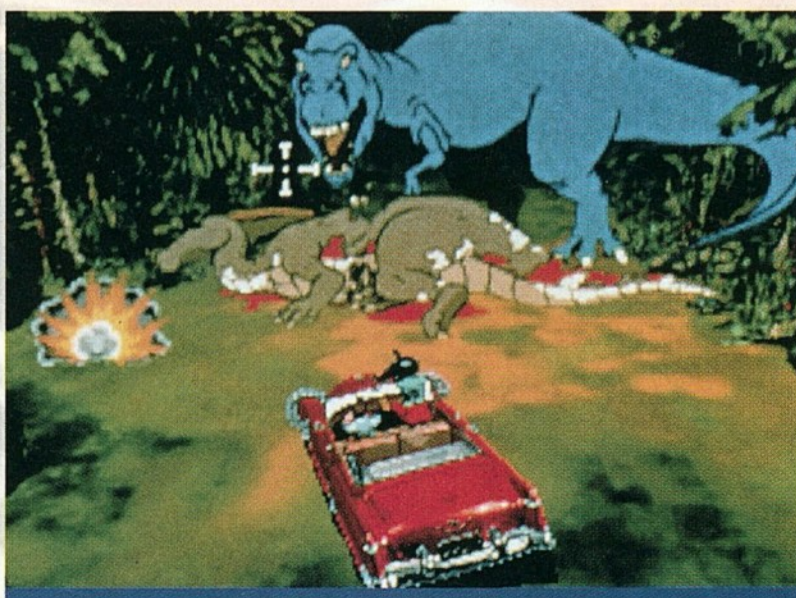
Klassz kis kirándulás a dzsungelben...

ládó tagjaival sem boldogultam). A játék egyébként rém egyszerű: adott egy labirintus, van a földön millió szikla, törmelék – ezt Hannah dolga szétlőni – és van egy csomó dinó, akik meglehetősen éhesnek tűnnek és előszeretettel falnak fel bennünket – már ha hagyjuk.

A game leginkább egy interaktív képregényre emlékeztet (bár a kedvencem akkor is a Garfield és a Kretén marad), a gyönyörű minőségű átvezető képeket némi adrenalin-növelő akciórész követi. Összesen hat fejezetben keresztül vezethetjük az '53-as Cadillacet (majd további három pályán keresztül egy csilét), ami meglehetősen izgasztó feladat (főleg a hetedik rész). Az első hat a földet benövő dzsungelben, a fennmaradó három a megalomániás Scharnhorst titkos föld alatti világában zajlik. A játék igencsak pergő ritmusú, vérbeli shoot'em up, melynek végigjátszására mintegy 70-80 perc áll rendelkezésünkre.



Gyere öreg, kapsz egy kis ropit!



Az autót is te irányítod, de lőnöd is neked kell

**AKCIÓJÁTÉK**

**GAME-PORT**

A képernyő felső részén némi információt kapunk: a Destruction clock a már emlegetett időlimit. Az idő múlását a felbukkanó állatok nem-lelövésével tudjuk lassítani. Természetesen akármilyen jó az amerikai gépkocsigyártás, örökéletű autókat még ők sem tudnak készíteni! A kis piros csík, a Damage meter járművünk épségét hivatott mutatni. Utunk során elszórt kristályokkal csökkenteni tudjuk ennek romlását. A Lives azt hiszem, nem szorul magyarázatra, az eredendő 7 élet (easy fokozatban) is igen kevés.

A hetedik pályától a képernyő alján is megjelenik egy hasonló táblázatsor, ahol a Pressure Gauge a reaktor nyomását mutatja a szivárvány néhány színében, míg a Geiger Counter relatív pozíciókat a sugárzás forrásától, végül a Compass egyszerű iránytű.

Néhány jó tanács az első hat pályához. Hallgassunk Hannahra, mikor jobbra vagy balra terel, nem véletlenül teszi. Ha feltűnik egy zöld dinó (mindenféle szarv lóg ki a fe-

jéből), aki hevesen ráncigál valamit, lőjük el az őt fogva tartó csapda kötelét. Narancssárga őslény esetén, ha mellette ketrec áll, abba lőjünk – a kiszabaduló állatka sokkal érdekesebb a hulló számára mint mi. Ha azonban hordók vannak mellette, azokat célozzuk – a robbanás eltereli figyelmét. Igyekezünk minél több kristályt összeszedni, mivel csak ez segít sértetlenül „áthidalni“ a földrepedések egyébként halálos mélységét, s mellesleg extra-életet is jelent. Nem muszáj a csigákat és a többi csúszómászót elütni, úgyis kocsink elé „szaladnak“.

Hát ennyi. Kicsit sokallom a 3 CD terjedelmet, de a mellékelt képek önmagukért beszélnek. Mindenkinek ajánlom!

Jon

## CADILLACS AND DINOSAURS

486DX2/66, 4 MB RAM, 46 MB HARD DISK, SB, GUS, SVGA MOUSE, DOS 6.0

SZÉP GRAFIKA, LÁTVÁNYOS JÁTÉK

EGY IDŐ UTÁN KICSIT EGYHANGÚ

## STRATÉGIA

## GAME-PORT

**2001. VALAMI REJTÉLYES ERŐ KÜLÖNÖS EGYBEESÉST IDÉZETT ELŐ...**

**EBBEN AZ ÉVBEN ÉRKEZETT MEG CÉLJÁHOZ AZ ALPHA CENTAURI RENDSZER FELÉ KÜLDÖTT, TELEPESEKKEL MEGRAKOTT ŪRHAJÓM.**

**E**rzem, csak pillanatok vannak hátra a játékból, de a záró képsorok alatt már azon tűnődöm, hogy a rám gyakorolt hatást, miként fogom papírra vetni. Utolsó motivációként a kolóniai képsorok alatt felcsendülő Zarathustra új gondolatokat ébresztett bennem.

Úrodüsszeia 2001... A végtelen tér a maga fagyos tisztaságával, sötéttségével és a fény időtlen magányosságával. De nem, valami hasítja az űrt! Közben a napkorong, az egyik bolygó takarásából kikerülve, varázsütésre felvillantja első sugarát. A fény megcsillan a spirális pályán forgó monolit tömbön, mintegy beleégetve civilizációk ezreinek tudását és fejlődését. A minden földi mértéket meghaladó simaságú, többtonnás monolit lassan a szivárvány összes színében játszó lézerkoronggá változik. Végigkíséri az életformák fejlődését, olyan korokban felbukkanva, amelyek döntően befolyásolták a civilizációkat. Időtlen létezésének egyik állomásaként a háttérben feltűnik a Kék Bolygó. A Föld felé száguldó bitek milliárdjainak neve akár Civilization II is lehetne.

## Az emberiség kezdete

A Civilization azért nem olyan öreg, ha jól emlékszem, kb. három évvel ezelőtt jelent meg az első rész. Nem alaptalanul kapta meg többször is a legjobb stratégiai játéknak járó díjat, bár az első rész a mostanihoz képest hagyott némi kívánnivalót maga után.

Kezdsnek mindjárt izzítsunk egy kis Win95-öt! Az intró szép és jó, ahogy ezt a Microprose-től megszoktuk. Elmutogatja a lényegét, de jöhetne már a New Game! A pályaméret megválasztása után még lesz részünk gyötrelmekben. Soroljam? Hatféle nehézségi szint, maximum hétféle ellenséges civilizáció. Ez eddig ismerős, ám, mintha a barbár aktivitás erőssége és a szabályok változtathatósága nem szerepelt volna az előző részben. Bővült tovább a népek listája is, megemlíteném például a Keltákat, Vikingeket, Perzsákat... S végül, de nem utolsósorban a nem (férfi vagy nő), majd a városformátum (style) kiválasztása következik. A nehéz fokozatoknál, extra opciókkal is sanyargathatjuk magunkat.

A lényeg ugyanaz maradt: csöndesen fejlesztgetve, elérni a technikai fejlettség legmagasabb fokát, s elindítani az űrhajót az Alpha Centauri naprendszer felé, vagy diktatúrává alakulva leigázni az egész világot. Egyszerre mindkettő nem fog menni! Mindez persze városok nélkül elég nehéz lesz. Ha szerencsénk van (nehezebb szinteken egyre ritkábban), vízparton vagy folyóparton kezdjük a játékot telepeseinkkel. A régi alapgolgok mellett (út/vasút, öntözőrendszer, bányá, erőd stb.), most már farmot (ami az öntözőrendszer továbbfejlesztett változata), és egy új fajta, erősebb erődítményt is építhetünk. A fontosabb

# CIVILIZÁCIÓ

dolgokra (csak a legkönnyebb szinten) a gép egy tutorial/auto help ablakban hívja fel figyelmünket. Mindez nagyon jó, csak néha okosabb felülbírálni az ajánlatát.

Név	Attack	Defense	Movement	Mi kell hozzá	Megszűnése
Aegis Cruiser	8	8	5	Rocketry	soha
Alpine Troops	5	5	1	Tactics	soha
Archers	3	2	1	Warrior Code	Gunpowder
Armor	10	5	3	Machine Tools	Robotics
Battleship	12	12	4	Automobile	soha
Bomber	12	1	8	Advanced Flight	Stealth
Cannon	8	1	1	Metallurgy	Machine Tools
Caravan	0	1	1	Trade	Corporation
Caravel	2	1	3	Navigation	Magnetism
Carrier	1	9	5	Advanced Flight	soha
Catapult	6	1	1	Mathematics	Metallurgy
Cavalry	8	3	2	Tactics	Mobile Warfare
Chariot	3	1	2	The Wheel	Polytheism
Crusaders	5	1	2	Monotheism	Leadership
Cruise Missile	20	0	12	Rocketry	soha
Cruiser	6	6	5	Steel	Super Conduct.
Destroyer	4	4	6	Electricity	soha
Diplomat	0	0	2	Writing	Espionage
Dragoons	5	2	2	Leadership	Tactics
Elephants	4	1	2	Polytheism	Monotheism
Engineers	0	2	2	Explosives	soha
Explorers	0	2	2	Seafaring	Guerrilla Warfare
Fanatics	4	4	1	Fundam. állanf.	soha
Fighter	4	2	10	Flight	Stealth
Freight	0	1	2	Corporation	soha
Frigate	4	2	4	Magnetism	Electricity
Galleon	0	2	4	Magnetism	Industrialization
Helicopter	10	3	6	Combined Arms	soha
Horseman	2	1	2	Horseback Riding	Chivalry
Howitzer	12	2	2	Robits	soha
Iron Clad	4	4	4	Steam Engine	Electricity
Knights	4	2	2	Chivalry	Leadership
Legion	4	2	1	Iron Working	Gunpowder
Marines	8	5	1	Amph. Warfare	soha
Mech. Infantry	6	6	3	Labor Union	soha
Musketeers	3	3	1	Gunpowder	Conscription
Nucl. Missile	99	0	16	Rocketry	soha
Paratroopers	6	4	1	Combined Arms	soha
Partizans	4	4	1	Guerrilla Warfare	soha
Phalanx	1	2	1	Bronze Working	Feudalism
Pikeman	1	2	1	Feudalism	Gunpowder
Rifleman	5	4	1	Conscription	soha
Settlers	0	1	1	kezdetől fogva	Explosives
Spy	0	0	3	Espionage	soha
Stealth Bomber	14	3	12	Stealth	soha
Stealth Fighter	8	3	14	Stealth	soha
Submarine	10	2	3	Combustion	soha
Transport	0	3	5	Industrialistaion	soha
Trireme	1	1	3	MapMaking	Navigation
Warriors	1	1	1	kezdetől fogva	Feudalism

## Egységek

Egészen pontosan 57 féle létezik, ezek közül úgy 22 egyáltalán nem szerepelt eddig. Egy HP kijelző is helyet kapott az egység feje felett, így nyomon tudjuk követni a csatába küldött katonáink sérüléseit. A csata is jobban kidolgozott: némi hangeffekt kíséretében, porfelhők közepette folynak a harcok. Kimenetele tekintetében igen pozitívan értékelhető a változás, szemben az előző résszel, ahol bármilyen jó volt az egységem, előfordult, hogy ha az ellenség támadott először, még egy légióval is el tudta intézni a gépesített gyalogságomat. Itt ez hál' istennek nem fordult elő, sokkal valószínűbb lett a harc.

Ha sokat csatározunk és katonáink távol vannak a kiképző városuktól, lázongás törhet ki. Nehezebb szinteken, kifejezetten morálnövelő, ha egy-két egység állandóan a városban állomásozik.

Természetesen nem hozhatjuk létre a legfejlettebb egységeket rögtön a játék elején, csak hosszadalmas fejlesztések során juthatunk el hozzájuk. Az atombomba gyártásához még egy „csodát“, a Manhattan Projektet is meg kell valósítanunk.



A változás elég szembetűnő...

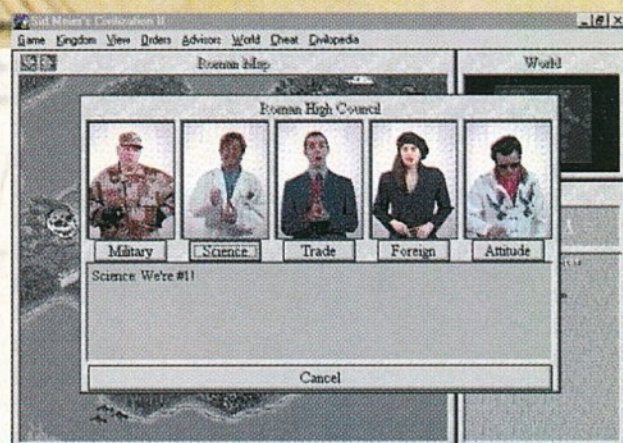


Rómában jártam, Kolosszust láttam...



# ON

Csoda neve	Hatása	Hatása megszűnik
Adam Smith's Trading Co.	Fizeti az olyan épületek, amelyek csak egy aranyba kerül.	soha
Colossus	plusz 1 trade a város területén, ahol már termelik azt	a flight feltalálásakor
Copernicus' Observatory	plusz ötven százalék tudományos termelés minden városban	soha
Cure for Cancer	minden városban plusz egy elégedett ember	soha
Darwin's voyage	két azonnali tudományos fejlődés	soha
Eiffel Tower	minden civilizáció azonnal 25%-kal jobban szereti téged, s ez állandóan nő mindig automatikusan megkapod két másik civilizáció találmányait	soha
Great Library	city wall-ként funkcionál minden városban, mindenki békét ajánl, barbárok ellen 2x-es támadás	az electricity feltalálásakor
Great Wall	city wall-ként funkcionál minden városban, mindenki békét ajánl, barbárok ellen 2x-es támadás	a metalurgy feltalálásakor
Hanging Gardens	a városban 3 elégedett ember boldog lesz, s az egész kontinensen egy elégedett boldogság válik	a railroad feltalálásakor
Hoover Dam	egy egész kontinensnek elég Hydro Plant-ként működik	soha
Isaac Newton's Collage	a városban megkésztetzi a tudományos termelést	soha
J. S Bach's Cathedral	kettővel kevesebb boldogtalan ember az egész kontinensen	soha
King Richard's Crusade	minden város hatósugarába tartozó területen plusz egy termelés	az industrialization felt.
Leonardo's Workshop	elavult egységeket ingyen modernre cseréli	az automobil feltalálásakor
Lighthouse	a tengeren egységek nem csak a part mentén hajózhatnak, minden hajó egyel többet mozoghat, újonnan gyártott hajók veteránok lesznek	a magnetism feltalálásakor
Magellan's Expedition	plusz két mozgáspont minden vízi egységnek	soha
Manhattan Project	MINDEGYIK civilizáció építhet atomfegyvereket	soha
Marco Polo's Embassy	mindenhol automatikusan lesz követtségünk	a communism feltalálásakor
Michelangelo's Chapel	katedrálisoként funkcionál az összes városod számára	soha
Oracle	megkésztetődik a templomok hatása	theology feltalálásakor
Pyramids	minden városban granaryként működik	soha
SETI Program	az egész civilizációnak Science Lab	soha
Shakespeare's Theatre	a városban minden boldogtalan ember elégedett lesz	soha
Statue of Liberty	bármely államformára válthat, az anarchia kellemetlen hatásai megszűnnek	soha
San Tzu's War Academy	minden új egység veteránna válik, első csata után, (ha az egység túléli) veteráni rangot kap	a mobil warfare felt.
United Nations	mindenhol magától épül követtségünk, mindenki békét ajánl, 50% esély arra, hogy háborút tudjunk üzenni.	soha
Women's Suffrage	police station minden város számára	soha



A főtanács: Légy üdvözölve, oh vezér!

## Épületek

Mintha ezek bővültek volna legkevésbé, „csak“ tizenhárom új épületet húzhatunk fel a városokban. Hatásukat nézve inkább csak az adott településekre korlátozódnak. Vannak olyanok, amelyek nélkül a város nem tud továbbfejlődni, lázongás tör ki – s ha a nép nem boldog, nem építhetjük „fényűző tróntermünket“. Itt említeném meg, hogy a „View“, tehát a város madártávlatból való megtekintése is sokkal kidolgozottabbra sikerült, mint az előző részben Igaz, elég időtlenül nézett ki a katedrálisnál kisebb Eiffel-torony.

## Belpolitika, államformák

Minisztereink szerepén keresztül láthatjuk át legjobban a birodalom helyzetét.

Ha fontosnak tartjuk, a főtanácsot is összehívathatjuk. Humoros, bár kissé huszadik századi arculatú minisztereink szó szerint „beszélgetnek“, sőt vitatkoznak is velünk. Tanácsaikon egyértelműen látható, hogy mindegyikük saját területének követeli a legnagyobb állami támogatást, melynek mértékét a Tax Rate menüben állíthatjuk. Ez az előző résztől annyiban különbözik, hogy a támogatást, államformától függően, csak egy megadott százalékig növelhetjük. Egyetlen új államforma szerepel, a fundamentalizmus. Ebben a felállásban nincsenek elégedetlen emberek, a templom és a többi morálnövelő épület pénzt termel, a boldoggá tett személyek számának megfelelően. Az egységek szinte alig, a csak ekkor gyártható Fanatics egyáltalán nem igényel fenntartást. Egyetlen komoly hátránya, hogy a találmányokra fordított „termelési pontok“ feleződnek.

## Külpolitika

Kivitelezése szebb lett, 16 MB RAM-mal már 3D-ben is beszélgethetünk a többi vezetővel. Végre „különválasztották“ a diplomatákat és a kémeket. Utóbbiakkal technológiát lopathatunk, szabotázs akciókat indíthatunk, sőt még a vizet is megmérgeztethetjük. Okosan használva, az egyik leghasznosabb egységünk lehet.

## Cheat

Meglepődve tapasztaltam, hogy a felső menük egyike a Cheat. Igen, vége a file-átírások korának, beépített „csítópsün“ szerepel a játékban. Szinte bármit megtehetünk, pontszámaink elvesztése fejében.

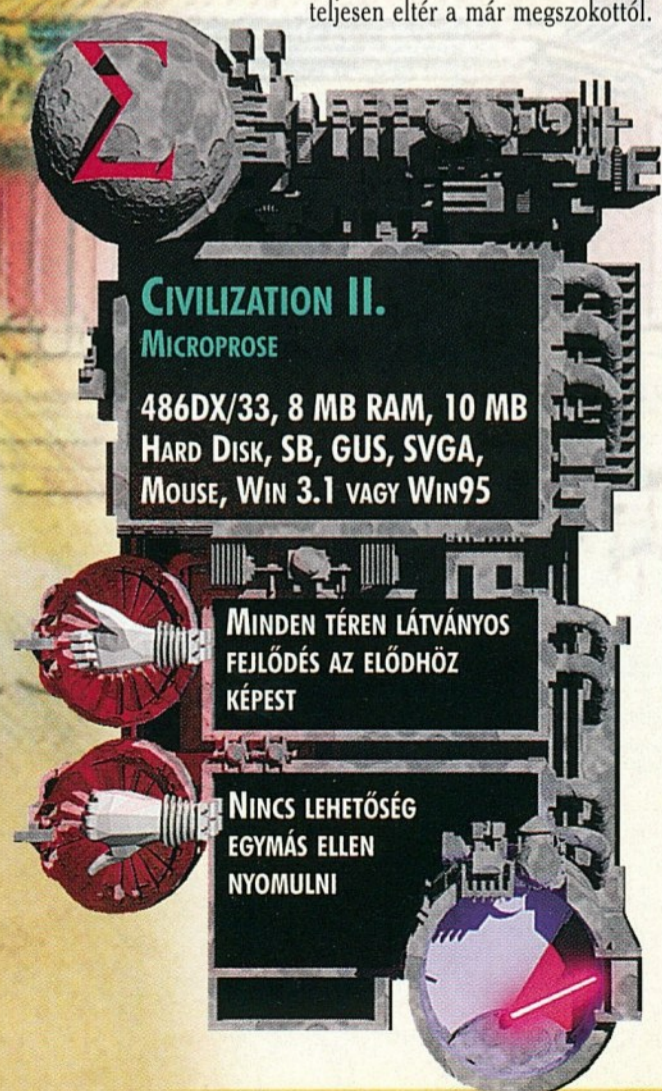
## Scenariók és Map Editor

Beépített küldetések is szerepelnek a CD-n. Többek között a II. Világháborút, tehát az 1939-45 közötti időszakot is lejátszhatjuk. Számomra ezek igazán nagy kihívást nem jelentettek. Az editor jól kidolgozott, de semmi átlagon felüli nincs benne, olyan, amilyennek lennie kell.

A magas vasigény kivételével komolyabb hibája csak az, hogy már megint kifejezték belőle a multiplayer funkciót. Hiába jelent meg a CivNET – ami nem volt valami (Pe) Ace – azért ez nagyon hiányzott. Ez az oka, hogy nem kapta meg a megisztló PC-X Top címet.

## Csodák

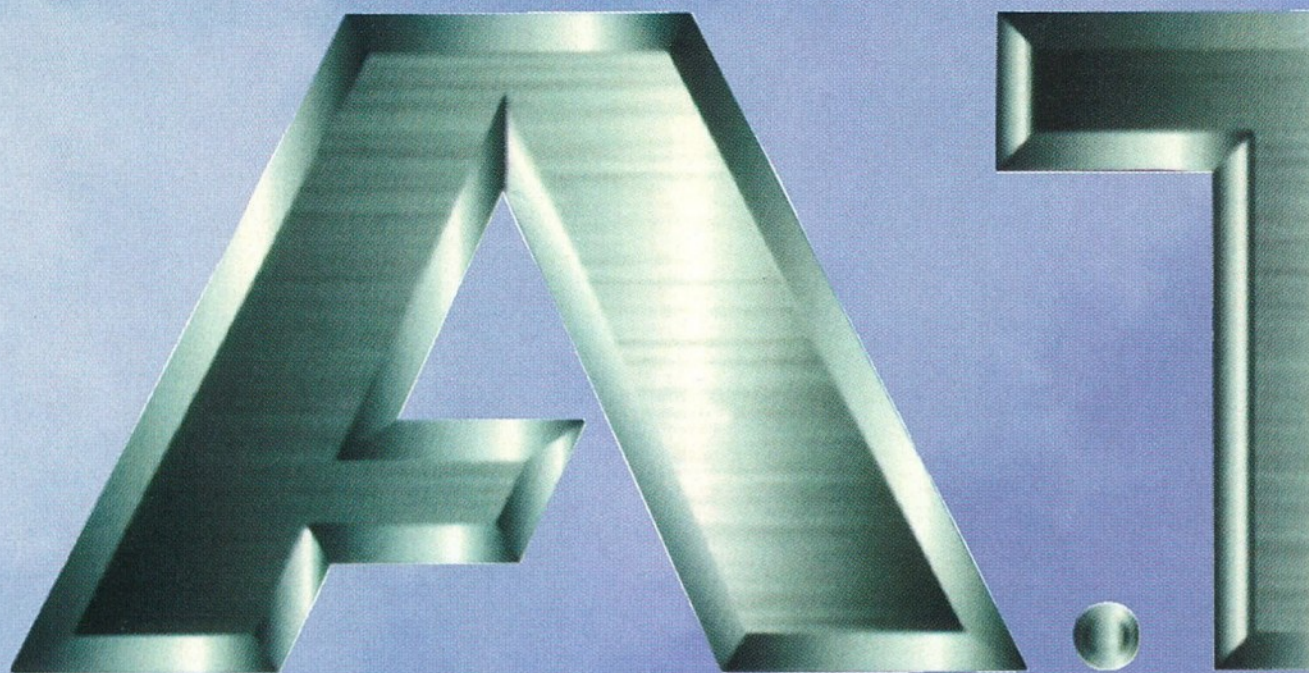
A program ide sorolja a nevezetesebb épületeket, fejlesztéseket, a különböző híres elméleteket és a világ hét csodáját. Ezek mind pozitívan hatnak birodalmunkra. Bár bizonyos találmányok következtében megszűnik hatásuk, ám még így is bőven megérik a fáradozást. Egyetlen hátulütőjük, ha egy másik civilizáció megépítette, mert így számunkra már nem elérhetők, kivéve, ha „felszabadítjuk“ a várost, ahol található. A csodák hatása teljesen eltér a már megszokottól.



# SZIMULÁTOR

## GAME-PORT

**AZ ELECTRONIC ARTS EGY ÚJABB NAGY DURRANÁSSAL LEPTE MEG A PIACOT. ELKÉSZÍTETTE AZ IDEI ÉV EDDIGI TORONYMAGASAN LEGJOBB SZIMULÁTORÁT.**



**N**o, azért ezt nem teljesen egyedül tette ám! Kinek cseng ismerősen a Jane`s név? Igen-igen, ez a nagy hírű és szakértelmű társaság is ott kotnyeleskedett a program háza táján. Ilyen neves szülők pedig ritkán szoktak rossz dolgot alkotni. Most sincs így, tehát a játék megállja a helyét mind a piacon, mind nálam.

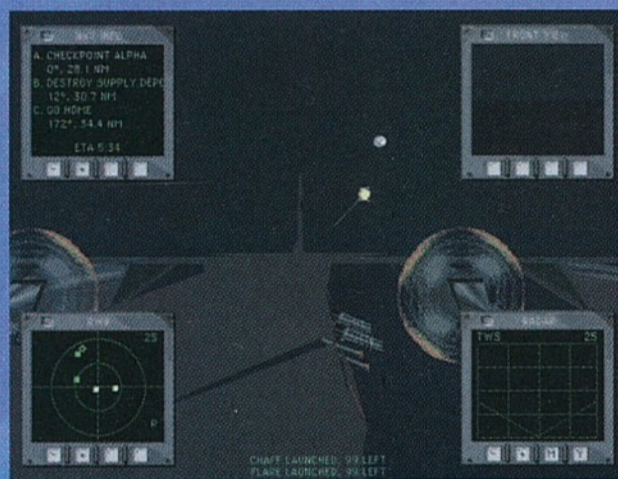
A program alkotói egy kicsit felpörgették az idő kerekét, és olyan masinákat is reptetnek, melyek még nincsenek rendszeresítve, kísérleti stádiumban vannak, vagy „netalántán” nem is repültek soha, tervek maradtak. Szerintem okosan csinálják, és a „társ cég” adatai biztosítják a valósághű viselkedést.

Fergeteges intro után (melynek láttán Süti és Sam. Joe az állát kereste), lépünk a főmenübe. Aki emlékszik egy hasonló látványra, nem téved – a készítő az U.S. Navy Fighters kezelőfelületét alkalmazza. Érdekes körülnézni a Player Aircraft Reference menüpontban, ahol nem csak óriási adathalmot találunk a hét kiválasztott repülőgépről, hanem 3 video bejátszást is megtekinthetünk mindegyikhez. Nekem nagyon tetszett a B-2-es tankolási jelenete. Ha már eléggé okosnak érezzük magunkat, irány a „Start New Campaign”. Itt következik nevünk, hívójelünk megválasztása, bár vannak

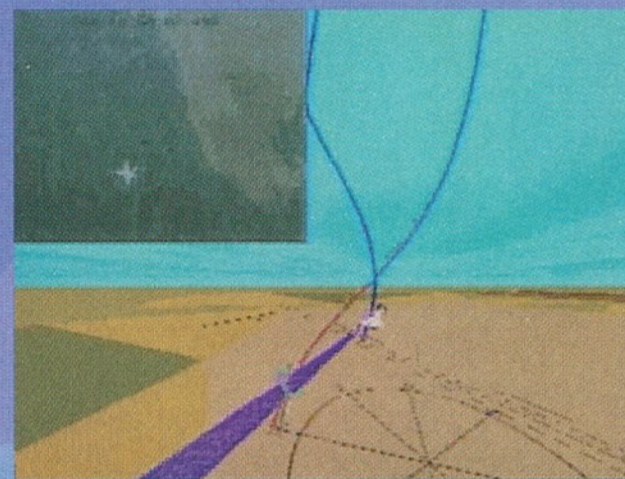
felsorolt hívójel (pl. „Acid”). Megadhatjuk gépünk személyes jeleit is, mind az orra, mind a farokra vonatkozóan – jó pontot érdemel. Egyelőre két küldetésorozat található a CD-n, meg lennék lepve, ha nem jelenne meg hamarosan a piacon kiegészítő lemezek garmadája. Az első Egyiptomban zajlik, 1998-ban. A jelenlegi belpolitikai és terrorista villongásokat gondolta tovább a készítő gárdája. Kitört a nyílt háború az egyiptomi kormány és az iszlám terroristák között. A terroristákat természetesen a térség néhány közismerten „terroristabarát” állama is támogatja. A harcok először Kairó körül lángoltak fel, majd más vidékekre is átterjedtek.

A terroristák több légitámaszpontot is elfoglaltak. Az USA, Izrael, Franciaország és az EU megijedtek attól, hogy a térség (Izrael után) második legnagyobb mennyiségű haditechnikája az iszlám terroristák kezébe kerül, ezért katonai segítséget nyújtottak az egyiptomi kormánynak. Természetesen nekünk kell a levegőből elintézni mindent.

Nincs ez másképp Oroszországban sem. A másik bevetéscsomag a Vlagyivosztokért és környékéért zajló orosz-kínai, 2002-ben bekövetkező meccset tartalmazza. A kínaiak igény tartanak erre a környékre, és ezt kifejezésre is juttatják a kínai fegyveres erők óriási csapatfelvonulásával a szomsz-



**AC-130U. Hercules farkasbörben...**



**Bumm, bumm, halott vagy, haver! X-31 rulez...**

**Jane's ALL THE WORLD'S AIRCRAFT**  
? Reference Media

- Photo Album
- Parts List
- Cockpit
- Engine
- Fuselage**
- Description
- Production
- Control Surfaces
- Special Maneuvers
- 3D View

**F-117A Nighthawk**  
PREV NEXT  
Free Flight  
OK

**F-117A Nighthawk - Fuselage**  
**Nighthawk felnyitva. Az igazi titkok sajnos nem láthatóak!**

**AIRCRAFT SELECTION**

**AC-130U Specifics**  
SYSTEM: Fully Operational  
REPAIRS NEEDED: None  
PAGE 1 of 1  
PREV NEXT  
Brief Map  
Arm Plane

**A választék széles, és a gépek csemegének számítanak**

dos Mandzsúriában. Miután a nyugati hatalmak megrettennek egy kínai óriásbirodalom gondolatától, segítséget nyújtanak Oroszországnak.

Ha kiválasztottuk a nekünk megfelelő helyszínt, kapunk egy részletes ismertetést, majd az első feladat leírását. Itt jól jegyezzük meg, hogy mit kell tennünk, mert eszerint kell később repülőgépet és fegyverzetet válogatnunk. A hangár előtt álló gépekből választhatunk paripát magunknak. Itt is szigorúan a feladatnak megfelelőt jelöljük ki, hiszen egy B-2-sel nem tudjuk elkapni az egyiptomi F-16-osokat. A kiválasztott masinát fel kell fegyvereznünk. Természetesen mindegyik gépre más mennyiségű és más körű fegyverzet illeszhető, az-

# T F

az megvan a maga fegyverzet-összetétele. Ügyeljünk arra, hogy fegyverkészleteink végesek! Ha már minden kész van, startolhatunk.

A gépek viselkedése persze teljesen más. Jellegzetes a mozgásuk és vannak, jó és rossz tulajdonságaik. A fülkében visszaköszön a Pictures-In-Picture módszer, amit lehet nem szeretni is. Minden esetre hasznos dolog. A játék közben teszteltem a QuickShot Squadron Commander szuperszerkezetét. Tökéletesen kezelte, pedig fel sem programoztam. (Bővebben az 52-53. oldalon!). Az egérrel pedig a radar célkijelölését irányítottam, kiváló eredménnyel. Az összhang kialakult

Vész esetére on-line cheat hívható elő az Esc billentyűvel. Itt állíthatunk be egyébként a josticktól a zenén át szinte mindent.

A fel- és leszállás a hagyományos repülőgépek esetében nem lehet igazán nagy gond, a Harrier és társai kezelését pedig meg lehet tanulni. Kellemes feladat, mert ha egyszer rájössz egy-egy manőversorozatra, nyert ügyed lehet.

A feladat sikeres végrehajtása után le is szállhatsz, de dönthetsz úgy is, hogy a robotpilóta száll le helyetted. Ha eljutottál a hazai terület fölé, egy End Mission is a boldog véget jelenti.

**A.T.F.**  
ELECTRONIC ARTS

486DX2/66, 8 MB RAM, 30 MB HARD DISK, SB, GUS, VGA, MOUSE, DOS 5.0 VAGY WIN95

ÓRIÁSI ADATHALOM, VIDEÓK, GRAFIKA, HANGOK

KEVÉS KÜLDETÉS. „MÉR’ VAN VÉGE?”

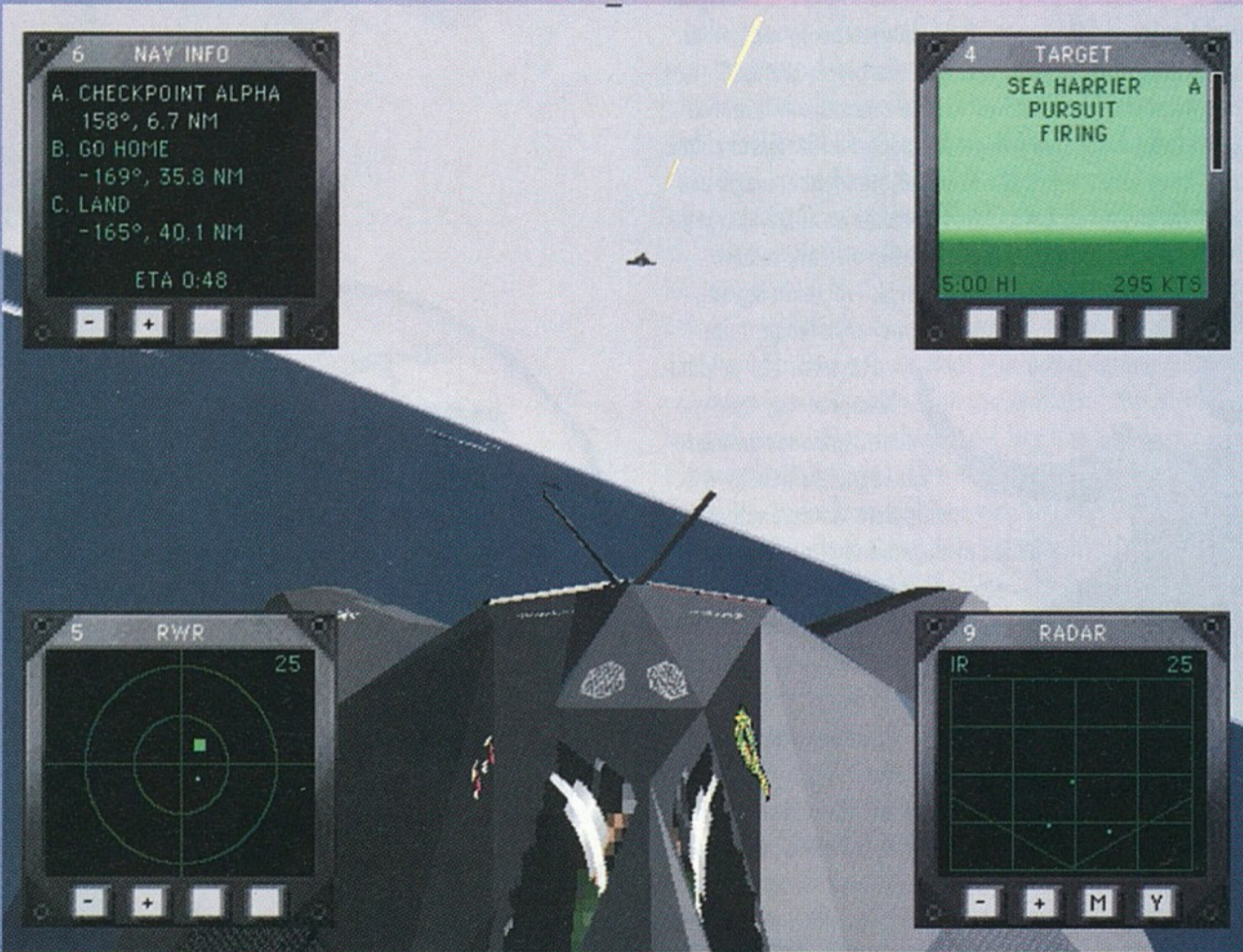
PC-X TOP

A kiértékelés szintén mindenre kiterjed. Részletes statisztikákat olvashatunk tevékenységünkről.

A rosszabbik feladat a gépek javítása. Az általunk többé-kevésbé amortizált járgányt a hangárok előtt javíttathatjuk. Alkalmanként 50 munkaórát oszthatunk szét a beteg madarak között. Éppen ezért próbáljunk rájuk vigyázni bevetés közben.

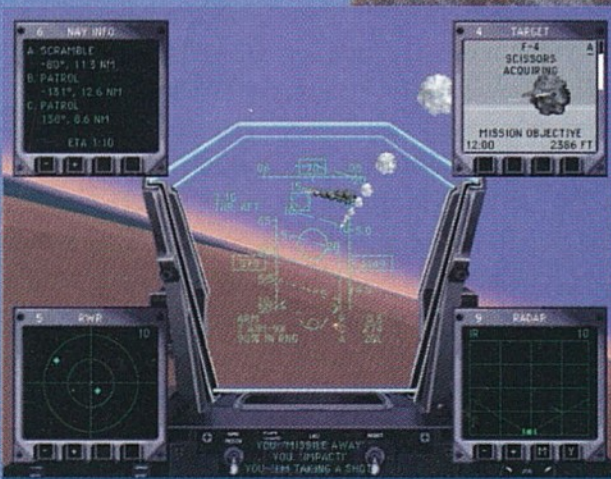
Egyszóval egy korrekt repülő-szimulátorral van dolgunk. Ami különösen tetszett, az a sokféle repülhető géptípus, illetve a játékban résztvevő többi szereplő sokszínűsége. Izgalmas csatákat éltem át Egyiptom sárga homokdűnéi vagy a Japán-tenger felett. Ajánlom mindenkinek, aki a műfaj kedvelője.

Trau  
(trau@enet.hu)



**Valaki megpróbálja lecsúszlizni a Nighthawk-omat!**

és végig megmaradt. A játék 320x200-as felbontással elkegyez egy 486 DX2-esen is, de a P90 erősen ajánlott, persze 16 MB RAM-mal. Ezért cserébe viszont gyönyörű objektumokat láthatunk. Maga a játék 163 féle járművet és tereptárgyat ismer és ezeket irányítja is. Tehát nem csak én lövök, nem csak rám lőnek, mozognak, stb. 640x480-ban kifejezetten szép a grafikája, és egy DX4-120-on simán futott. A játék menete izgalmas, csak a fegyverkezelését furcsállom egy csöppet. Igaz, hogy az AIM-120 AMRAAM légiharc rakéta hatótávolsága 24 tengeri mérföld, de 80% feletti találati arányt 10 mérföld alatt tudtam csak elérni. A fegyverek célba juttatása nem nehéz, csak az ellenség ne lőne közben vissza!!! Viharos gyorsasággal fogy néha a chaff és flares készletem. Viszont ezt az ellenfélnél is lelkiismeretesen számolja a program, a fegyverekkel együtt.



**Döglődő F-4-es tipikus esete. Már nem húzza sokáig!**



**A kedvenc képem: Te, hogy a B-2-es hogy bír repülni?**



**Az intro egyenesen lebilincselő. Fejeket behúzni!**

## PLATFORM JÁTÉK

### GAME-PORT

**LENYOMTAD AZ UTOLSÓ MOCOK ELLENFELET A DUKE NUKEM-BEN? NA, ÉS MOST MI VAN? LEHET, HOGY ELŐSZÖR NAGYON BOLDOG VAGY, HISZEN TE GYŐZTÉL. PERSZE EZT TUDTAD ELŐRE, CHEATEKKEL AMÜGY IS KÖNNYŰ! AZTÁN EGYSZER CSAK ELKAP A NAGY ÜRESSÉG, A HIÁNYÉRZET: MOST MIVEL JÁTSZ-SZAK TOVÁBB? ADHATOK ESETLEG EGY TIPPET...**

**R**ayman? Platform játék? Az a „commander keenes”, scrollozós, ugrálós, „Egás” izé? Kösz nem! Bzzzzz! Nem nyert! Még kétszer próbálkozhatsz! Igen, platform játék Commander Keennel és Duke Nukemmel, ugye ismerős? Ő is egy egyszerű scrollozós, EGA-s platform játékban kezdte. De hosszan sorolhatnám a szuperhősöket, Zool, Super Frog, Jazz Jackrabbit, Jill of the Jungle, Sonic és így tovább. Ennek az örületnek sosem lesz vége, platform játék volt, van és lesz, míg világ a világ, és számítógép a számítógép! Igen, de minek köszönhető ez?

Hogy-hogy soha nem unjuk meg? Mitől lesz egy ilyen ugrabugra játék sikeres?

A kerettörténet? Például, a 8 éves Billy egy szép este azt hallja világvevő rádióján, hogy a Vorticonok inváziót terveznek a föld ellen. Előkapja sugárpisztolyát, elcseni a bátyuska bukósityakját, és máris ő Commander Keen, az univerzum megmentője! Hogy ez marhaság? Persze hogy az! De nyolc éves korodban biztos te is álmodoztál az univerzum megmentéséről! S ha ma már nem, az sem baj, akkor azért fogod megnézni, mert kíváncsi leszel, mi lehet ekkora hülyeség mögött! Kipróbálsz a játékot, s a csapda bezárul!

A Rayman elején a mágus meséli el a történetet! Az ő kommentárjai pont arról árulkodnak, hogy a szerzők tisztában vannak vele, a játék egy blöd sztorira épül, de legalább nem veszik magukat túl komolyan. Együtt nevetnek veled az egészen, hiszen a szórakoztatás a cél, és hogy Te jól érezd magad! Oké, ez az előbbi mondat kicsit túl „édesre” sikerült. Ugorjunk! Azt mondod, a Duke Nukem 3D-nek legalább jó volt a grafikája! Gyors,

élethű mozgás, szép textúrák, látványos effektusok, igaz? Rendben. A grafika a platform játékokban az egyik legfontosabb dolog, ezen múlhat például a játék sikere. Adva van egyrészt a tér, amelyben a figurákat elhelyezik, ez gördül (scrollozódik) a játék során. Fontos, hogy a gördülés sima legyen, ne ugráljon a kép, ugyanakkor a háttér legyen szép, színes, ötletes stb. A Rayman nem annyira gyors, mint a Jazz Jackrabbit, ez tény, de nem lehet rá panasz: minden képelem szépen meg van rajzolva. Néha eltöprengtem azon, hogy vajon 256 színben fut-e egyáltalán. A másik szempont maguk a szereplők: hogy néz ki, hogy mozog, mit csinál. A Rayman itt is megállja a helyét. Az összes szereplő nagy adag humorral lett kitalálva, s szépen megrajzolva, ami az egész játéknak rajzfilm jelleget kölcsönöz. Hozzájárul ehhez az is, hogy szinte nincs álló szereplő, mindenki mozgásban van, s ha meg is áll egy pillanatra, akkor az állat vakargatja vagy mereszti a szeméit. Mindig történik valami.

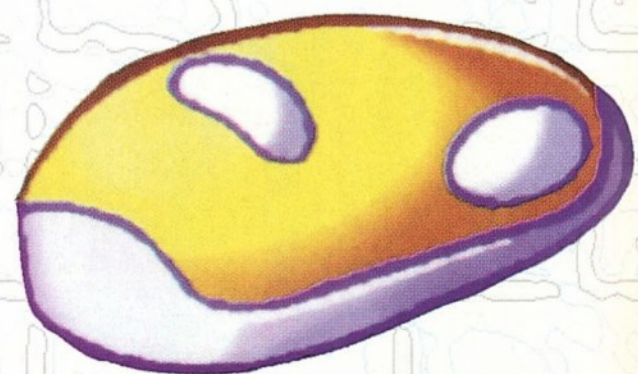
Nem is beszélve a „főnökök”-ről, akik ugyanúgy „élnek” a játékban, mint

Rayman. Ha például bekapnak egy nagy pofont, fájdalmas grimaszokat vágnak, s néhány másodpercre visszavonulnak sebeit nyalogatni! S el ne felejtsem a pályák betöltése alatt látható átvezető képeket, amelyek mindig valamilyen speciális effektussal jelennek meg és tűnnek el.

Ötlethalmok! A grafika önmagában nem elegendő ahhoz, hogy a játék sikeres legyen! Szükség van további ötletekre, amelyek kiemelik majd a platform klónok tömegéből!

A Raymanben ezek a történetből adódnak: például kénytelen szimpla senkiként neki-vágni a kalandnak, mindenféle szuperhősre jellemző szuper-tulajdonság nélkül, mert Betilla, a Tündér, a Mr. Darkkal történő összecsapás során elvesztett varázserejét csak fokozatosan nyeri vissza. Szegény Rayman lábát kapkodva ugrabugrál az ellenségek között, amíg Betilla meg nem ajándékozza „teleszkópos ököllel”, hogy legyen más ellenszere is! Később a csimpaszkodással, hogy magasabb helyekre is fel tudjon mászni, „helikopterséggel”, hogy haját használva propellernek, lebegve is tud ezentúl közlekedni, futással, hogy gyorsabb legyen és távolabbra tudjon ugrani, és végül „markoló ököllel”, hogy bele tudjon csimpaszkodni a repülő gyűrűkbe! A megkapott tudásokat átmenetileg fel is turbóhatjuk (nagyobb ütés, szuperhelikopter stb.) bizonyos tárgyak összeszedésével.

Rayman kezdetben három életponttal indul, azaz három nemkívánatos találkozás az ellenfelekkel, és máris ugrott egy





élete. Ezeket a pontokat növelhetjük P betűs tárgyak összedésével. A kis Raymant ábrázoló szobor begyűjtése egy plusz életet jelent. Érdekes gyűjtögetni a labdákat (gyöngyöket?) is, 100 darabért ugyanis egy plusz élet jár, illetve ezzel lehet benevezni a bonusz pályákra! Igen jól hallottad, minden pályán megtalálható kedvenc mágusunk, aki változó árfolyamon kínál egy bonusz pályát. Ha leszurkoljuk a tenyerébe a kért golyókat, megpróbálkozhatunk a megadott idő alatt megadott számú golyót összegyűjteni. Akár sikerül, akár nem, a játék mindig a mágustól folytatódik tovább.

Hol vannak a fegyverek? Hol van a vér? Barátom, te nem figyelsz! Most magyaráztam, hogy teleszkópos ököl! Lenyomod az ütés gombját, nyomva tartod, aztán elengeded, és malomkő módjára repül az ököl, ki tudja hol áll meg, s kit hogyan talál meg. Ráadásul beépített bumeráng is van benne: mindig visszatalál hozzád. Ez például azért jó, mert a ravasz kis ellenségek, meglátva az öklöt a földhöz csapják magukat, s így az elszáll a fejük felett. De ha ütés után te is földhöz csapod magad, akkor a visszatérő ököl pont fenéken billenti őket! Vér pedig egyáltalán nincs, ez amúgy sem jellemző a platform játékokra! Az ellenfeleket csak rövid időre vonhatod ki a forgalomból, hamarosan újragenerálják magukat. Persze a „főnökök”-nek már életpontjaik is vannak, és többször meg kell őket csapni, hogy befejezzék a zargatásunkat, de ezután sem kerülnek el a földön, mint egy zsák! Az első „boss” egy óriás szúnyog, legyőzése után önbizalmát veszti a válladra borulva zokog, miközben te, aki idáig esküdt ellensége voltál, vállat veregetve vigasztalod, majd közös erőfeszítéssel vágtok neki a következő pályának! Az ilyen pillanatokért szép élni, nem?!

Hat világon kell átküzdened magad, világoként több pályán. Minden pályához tartozik egy medál hat üres hellyel, amelyek az Elektroonokat fogva tartó ketreceket szimbolizálják. A játék célja a ketrecek szétverése, az Elektroonok kiszabadítása. Minden ketreccért betöltődik egy hely a medálon. Egy-egy pályán azonban többször is végig kell menned, mert csak az időközben szerzett tulajdonsággal találod meg az újabb és újabb ketreceket. Ahhoz, hogy eljuss a hatodik világba, Mr. Dark rejték helyére, az előtte levőkben ki kell szabadítanod az összes Elektroont! Ennyi.

Ennyi? Ez így túl szép, kell lennie valami negatívumnak is! Csak Pentiumon fut, ugye, és bonyolult az irányítása? Nem, az irányítással nincs gond (billentyűzet, joystick, gamepad), s már egy DX2-66-on nagyon szépen fut, persze ez jobbra grafi-



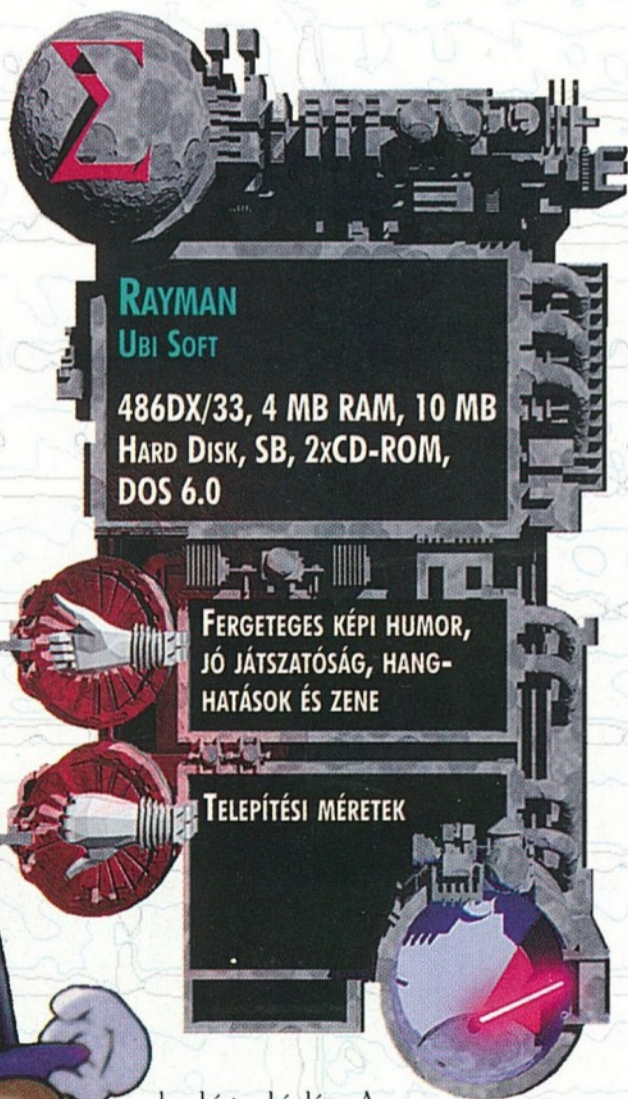
ellő skacok, tudni akarjátok mi az ábra? Na, akkor elmesélem nektek Rayman történetét! Az ő világában az ember békében élt együtt a természettel. A Nagy Protoon gondoskodott mindenről, egyensúlyban tartva a világ harmóniáját. *Már bocsz skacok, de ez nyilván nem maradhatott így!*

Egy végzetes napon a szörnyen gonosz Mr. Dark ellopta a Nagy Protoont. Betilla, a Tündér hiába próbálta megvédeni, őt is legyőzte. Az összes Elektroon, akik eddig a Nagy Protoon körül lebegtek, semleges stabilitásukat veszve szanaszét széledtek a világban. *Zűrös, mi? S pokolian bűzlik!*

Ebben az egyensúlyát veszített világban furcsa jelenségek történtek: visszataszító és ellenséges figurák léptek színre, akik spontán fogságba vetettek minden újtukba akadó Elektroont. Nyilvánvalóan égető szükségük volt egy szuperhősre, aki megmenthette őket! *Leesett végre?*

### RAYMAN A MEGMENTŐ!

Menj Rayman, szabadítsd ki az összes rabságban szenvedő Elektroont, hozd vissza a Nagy Protoont titokzatos elrablójától! *A rossz fiúk meg majd biztos hagyják, ugye?*



RAYMAN  
UBI SOFT

486DX/33, 4 MB RAM, 10 MB  
HARD DISK, SB, 2xCD-ROM,  
DOS 6.0

FERGETEGES KÉPI HUMOR,  
JÓ JÁTSZATÓSÁG, HANG-  
HATÁSOK ÉS ZENE

TELEPÍTÉSI MÉRETEK

kus kártya kérdése. Az elfoglalt helye az, ami egy kicsit megdöbbenő, teljes telepítésben 93 MB, minimum telepítés esetén 10 MB, köztük van egy 45, illetve egy 58 MB-os lehetőség. Cserébe viszont nagyon klassz animációkat kapsz minden világ elején, illetve a CD-ről az egész játék alatt állati jó zenét. Sőt, mivel ezek audio trackek, a saját CD lejátszódban is hallgathatod!

Szóval, csomagolhatom?

TRf  
(trf@idg.hu)

**KALANDJÁTÉK**

**GAME-PORT**

**MOSTANÁBAN EGYRE TÖBB OLYAN JÁTÉKPROGRAMMAL TALÁLKOZHATUNK, AMELYBEN NEM ÜGYESSÉGÜNKRÉ ÉS REFLEXEINKRE KELL TÁMASZKODNUNK, HANEM KÜLÖNBÖZŐ FEJTÖRŐKÖN KERESZTÜL LOGIKAI ÉRZÉKÜNKET KELL MEGDOLGOZTATNUNK. EBBE A KATEGÓRIÁBA TARTOZIK A ZORK CSALÁD LEGÚJABB TAGJA, A NEMESIS.**

A z Activison profi csapatot hozott össze a játék elkészítéséhez. A rendezést például arra a Joe Napolitanóra bízta, aki nálunk is nagyszerűen vetített X-Akták rendezője volt, Zork világát pedig az a Mauro Borelli tervezte meg, akinek munkáit a Mindörökké Batmanben és Coppola Draculájában is megcsodálhattuk már. A hangeffektusokat az Oscar díjas Soundelux Media Labs állította elő, s felhasználták hozzá az egyre népszerűbb QSound technológiát is! A grafikáról annyit, hogy 16 bites színmélységben, azaz HiColorban készült el és mutat a legjobban!

Míndezek eredményeképpen egy gyönyörű játék jött létre. Már a dobozon és a kézikönyvön, sőt, még a CD-k festésén is látszik, hogy ezt a programot nem csak úgy kihajították a piacra, ahogy az mostanában sajnos egyre gyakrabban fordul elő, hanem az utolsó pixelig megtervezték, és kiváló minőség-



**Kiterítették az eget, rajta a sok csillagképpel...**

# ZORK NEMESIS

ben kiviteleztek. A felbérelt csapatok és stúdiók munkája fergeteges, kár, hogy a programozók már nem alkottak ennyire maradandót. De erről majd később.

A játék telepítésével nem volt különösebb gond. Említésre méltó, hogy működik Win95 alatt és DOS alatt is, de ebben az esetben, az előző a jobb választás, mert a virtuális memória használatából adódóan jóval gyorsabban fut így a program.

Az intróból nem sokat tudhatunk meg a kerettörténetről, ezért inkább röviden leírom. Zork világának keleti kontinensén található a Tiltott Föld (Forbidden Lands).

A területért két úr marakodott, amíg fel nem támadt a gonosz, más néven Nemesis, és átka nem sújtotta a területet. Ezután néhány évvel, hirtelen eltűnt négy nagyrabcsüjt polgár, és ez mélyen megrázta az országot.

A régens-helyettes – bizonyos Syovar –, miután az eltűnt személyek keresésével foglalkozó szervezet csődöt mondott, megbízott minket, azaz Karlok Bivotar különleges ügynököt, a négy ember felkutatásával. Mint később kiderül, a keresett személyek igen mélyen beleásták magukat az alkímia tudományába, és ez valakiből nemtetszést váltott ki, ezért eltette őket láb alól.

Összesen kilenc darab feladatot (task) kell végrehajtanunk, amelyek során mi magunk is egyre inkább mesterei leszünk az alkímiának. A program voltaképpen fejtörők sorozatából áll, minél többet megoldunk, annál közelebb jutunk a végső megoldáshoz.

A cég mintegy 40 órás játék-időt ígér. Egyelőre nem tudom, hogy ebből mennyi igaz, mert még nem volt szerencsém végigmenni a programon.

Bizonyos helyen 360 fokban körbeforoghatunk, ez a legnagyobb újítás az. A mozgásban sajnos nincs teljes szabadságunk, csak előre kijelölt helyekre ugorhatunk és ott forgolódhatunk. Azzal sem vagyok egészen elégedett, hogy az előrelépésnél – eltekintve néhány kivételtől – nincs semmi átvezetés, hanem csak egyszerűen odaugrik a karakterünk.



**Nincs is szebb, mint fél ötkor a napfelkelte - ja, és a kép is szép!**

Nézzük az irányítást! A képernyő legnagyobb részén általában a normál szürke kurzort láthatjuk, amivel semmit sem lehet kezdeni. Amikor átváltozik egy hasonló alakú, de sárga nyíllá, az azt jelzi, hogy a képernyő azon része aktív, tehát, ha oda klikkelünk, valami történni fog.

Szembekerülhetünk olyan nyíllal is, amely előre mutat, ezzel tudunk előre mozdulni vagy ráközelíteni egyes tárgyakra. Mikor megtekintettük a kíváncsiságunkat felkeltő dolgot, akkor valahol a képen (általában a képernyő alján) meg kell keresni a visszafelé mutató nyilat, amivel megszüntethetjük a ráközelítést. Ilyenkor nem is érdemes próbálkozni a forgással, mert úgysem fog sikerülni!

Ha kétféjű nyíllal találkozunk, akkor átválthatunk vízszintes forgásról függőleges pásztázásra, majd vissza. A gyakorlatban ez úgy valósul meg, hogy amikor látunk egy függőleges kétféjű nyilat, akkor a képernyő aljára vagy a tetejére visszük a kurzort, és ott klikkelünk a fel/le mutató nyíllal. Visszaváltani ugyanilyen módon lehet, csak akkor a jobb vagy a bal oldalon kell klikkelni, egyszerre ugyanis csak az egyik működik. Ha a képernyő szélére helyezzük a kurzort, akkor elkezdünk forogni, minél közelebb visszük, annál gyorsabban.

Ezek után már csak egy nyíl marad, amely a megfordulásra szolgál. Ezt azokon a helyeken lehet használni, ahol ugyan nem ráközelítésben vagyunk, de mégsem lehet forogni.

Találkozunk még két kurzorral, de ezek nem nyilak. Az egyik kéz a karok meghúzására, tárgyak mozgására való. Használata „Drag ‘n’ Drop” módon történik, vagyis lenyomva kell tartani a bal egérgombot, és úgy kell mozgatni a kurzort a megfelelő helyzetbe.

A második kéz úgy néz ki, mint ha éppen egy csipetnyi sót készülne a levesbe tenni. Ezzel lehet a tárgyakat felvenni, és ahol ezt a kurzort látjuk, de mégsem tudunk semmit megfogni, ott valamelyik tárgyunkat kell használni.

Apropó, tárgyak: ha valamit felveszünk, azt nem árt használni! A tárgyat jobb klikkel tudjuk elérni. Nyomogassuk a jobb gombot, és sorra megjelennek a kurzor helyén a tárgyait. Amikor valamire a tárgy képével ráklikkelünk, az azt jelenti, hogy megpróbáljuk ott használni – ez vagy sikerül, vagy nem (csak ott érdemes, ahol a navigáló kurzor átváltozik kézre). A tárgy-kurzorral is lehet navigálni, de ez nem változik meg a „hot-spot”-ok fölött, így csak olyan helyen érdemes foglalkozni vele, ahol már nagyon ismerjük a terepet, és tudjuk, hogy már semmi sem fog változni, különben nagyon sok mindent elmulaszthatunk, és igen-igen izzasztó lesz végigmenni a játékon.

Ha a windowsos verzióban az egeret határozottan felfelé toljuk, valamint szerencsénk van, akkor a képernyő tetején legörődül egy menü, és választhatunk négy felirat közül.

**Save** (Ctrl + S) – a játékállás mentése,

**Restore** (Ctrl + R) – ugyanannak betöltése,

**Prefs** (Ctrl + P) – néhány dolgot beállíthatunk, például a forgás sebességét, a 3D hangot és a Help állását,

**Quit** (Ctrl + Q) – kiléphetünk a játékból.

A DOS verzióban hiába keresnénk a legördülő menüt, csak a zárójelben szereplő billentyűkombinációkkal tudjuk elérni ugyanazt.

Ezenkívül van két billentyű, ami mindkét verzióban használható. Az egyik a '?', amivel a tippképernyőt kapjuk meg. Ráközelítésben nem lehet tippet kérni, ilyenkor hátra kell lépni egyet, és ott megpróbálni. A tippet egy kedves hölgy osztja. Mindenre három segítő mondatot mond; az első még homályos utalás, míg a harmadik már konkrétum. A „Help”

szerencsére (van akinek sajnos) csak az első helyszínen működik az öt közül, ami pont elég arra, hogy el kezdjük megérteni a program logikáját, de elejét veszi annak, hogy rögtön a '?' felé nyúljunk, ha valami nem megy elsőre. A másik bil-



„Tükröm, tükröm, pont, pont, pont”

lentyű, amire céloztam, a szóköz, ezzel a videó részleteket lehet továbbnyomni.

Mivel nem akarom elvenni a helyet a képektől – hisz ebben a programban pont ez a lényeg – nem marad más hátra, mint hogy elmondjam a véleményemet.

Meg kell hagyni, a program tényleg gyönyörű. Sajnos az az újságban nem látszik, de szinte alig van állókép; minden mozog, különösen, ha forgunk. A grafikával egyetlen apró gondom van: nagyon csúnya, amikor normál képről átvált videóra, mert nem csak minden második sor lesz fekete (ez még érthető lenne), de sajnos a színek is teljesen kifakulnak. Még valami, amivel nem vagyok kiegyezve: egy Pentium 100-on, 16 MB RAM-mal, néha megugrik a kép. Ráadásul ez még csak nem is a CD hibája (általában annak lassúsága miatt szokott ilyesmi előfordulni), mert figyeltem, és a program ilyenkor nem fordul a CD-hez. Ezen apróságon kívül, a játék tökéletes. A hangokat is csak dicsérni lehet. Egyszóval, aki az ilyen stílust kedveli, nem fog csalódni.

Köszönettel tartozom Júpínak és Zongnak (szigorúan ABC sorrendben), akik áldoztak rám idejükből és ötleteikből, mikor épp elakadtam a programban.

Pelace

## A mikrofonnál: Júpi és Zong

**N**é má', itt a Pelace! Na, fussunk gyorsan! Ajaj, utolért, és van valami a kezében! Huh, csak a Zork Nemesis. Hát igen, tényleg rossz lehet gép nélkül tesztelni! Menjünk fel, s próbáljuk meg Zong Pentiumán? Ám, legyen!

Felinstalláltuk a 84 MB-ot a 3 GB-os „wincsire”, s már indítottuk is a legújabb Activision gamét. Ezek után Zong alig fért oda a saját gépéhez. A kezdeti nehézségek, valamint a gép tulajdonjogának tisztázása után hamar továbbjutott a trió, helyesebben csak duó, hiszen Zong továbbra sem fért hozzá. Ám, akárhogy s akárhányan próbálkoztunk, sehogyan sem sikerült a 40 óra tiszta játékidős gamét egy hosszú délután alatt végigjátszani. Vajon a magával ragadó grafika vagy a csodálatos hang teszi, hogy azóta minden délután játszunk? Nem, itt nem erről van szó. A magyarázat egyszerű: ezt a játékot nem lehet abbahagyni...

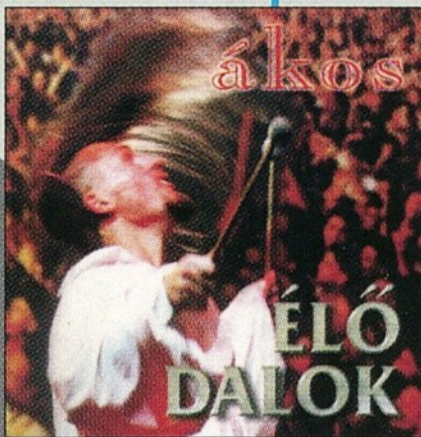


**MUSIC CITY****PREMIER**

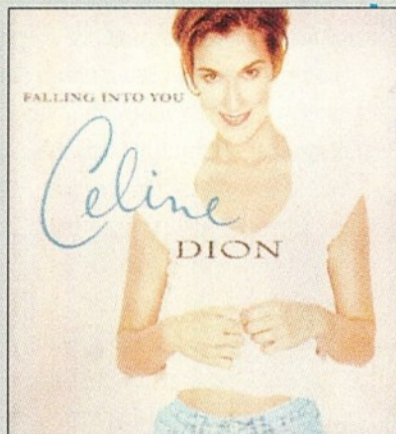
# MUSIC CITY

**DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI****ÁKOS - ÉLŐ DALOK**

Elfogult vagyok. Ákos annyira speciális művész, hogy nehéz elkerülnöm irányába érzett elfogultságomat. Főleg miután 1995. novemberében rögzített koncertje örök életre szóló élmény maradt. Az erről készített CD fényesen bizonyítja, hogy Magyarországon is lehet színvonalas koncertet és az élő előadás vibrálását hűen visszaadó koncertalbumot készíteni. Aki akkor, novemberben nem volt ott, az borzasztóan sajnálhatja, de szerencsére pótolhatja a mulasztást ezzel a kiváló, élő, lüktető anyaggal, amit mindenkinek csak ajánlok.

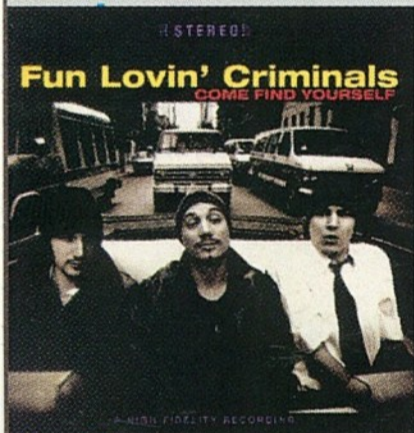
**CELINE DION - FALLING INTO YOU (SONY MUSIC)**

Újabb visszatérő vendég a PC-X zenerovatában ez a csodás képességű kanadai-francia előadó, aki végre új anyaggal jelentkezett. Előző albumából aránylag keveset adtak el: körülbelül 18 millió darabot. Úgy hiszem, ennyien nem tévedhetnek egyszerre az egész világon, így talán felismerték, hogy Celine alkalmas arra, hogy igazi csillag legyen. Egyébként végre úgy érzem, a benne rejlő nagymértékű tehetség miatt lett Celine Dion világsztár. Mostantól pedig majd beindul a gépezet, és ki tudja hol áll meg...

**FUN LOVIN' CRIMINALS - COME FIND YOURSELF (EMI-QUINT)**

Nemrégiben azon gondolkodtam, kell-e nekem szeretnem a hip-hop zenét, vagy akár a rapet. Magamra néztem, és mivel maximum egy jól táplált polgár illúzióját keltem, rájöttem, hogy ez a fajta monoton, rebellis zene igazán nem mozgat meg. Biztos bennem lehet a hiba: elpuhultam, lassan magam is kispolgárrá válok. Aztán

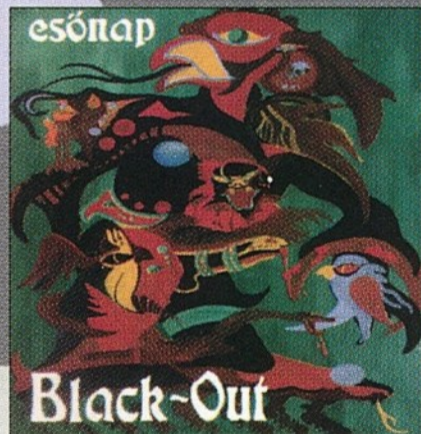
rábredtem, hogy a rap zene csak ezt akarja: felrázni azokat, akik el akarnak tespenni. A baj csak az, hogy messze a gettó (szerencsére), így ez nem igazán nekem szól. Maximum azoknak, akik haza akarnak vinni egy kis gettót a szobájukba.

**STEVE EARLE - I FEEL ALRIGHT (WARNER)**

Sokféleképpen lehet leírni Steve Earle-t, aki eddig ismeretlen volt még a legedzettebb magyar lemezgyűjtőknek is: lázadó rocker, country szabadúszó, amerikai költő, reménytelenül romantikus, komoly férj, elkötelezett apa, megbízható barát, félelmet nem ismerő. Mégis egy szóval írhatjuk le igazán. Ő egy igazi túlélő, akinek rockzenéje eredeti country elemekből táplálkozik, és üde színfoltja az egyre jobban ellaposodó nemzetközi zenei életnek. Miután végighallgattam, már én is „jól érzem magam”...

**BLACK-OUT - ESŐNAP (SONY MUSIC)**

Magyarország sok-sok tekintetben lemaradt már a világtól. Nemcsak a távközlési hálózatban, technológiában, hanem bizonyos szempontból a könnyűzenei életben is. Gondoljunk csak arra, hogy nálunk még elég nagy arányban jelennek meg metál lemezek, és ez a világra már nem annyira jellemző. A Black-Out annyiban érdekes, hogy legalább valamilyen koncepciót tartalmaz, nemcsak gitártépést. Úgy hiszem, már eljárt az idő feletre. Ennek ellenére a fiúk jól játszákat ezt a fajta zenét, bár ez keveseket vigasztalhat.

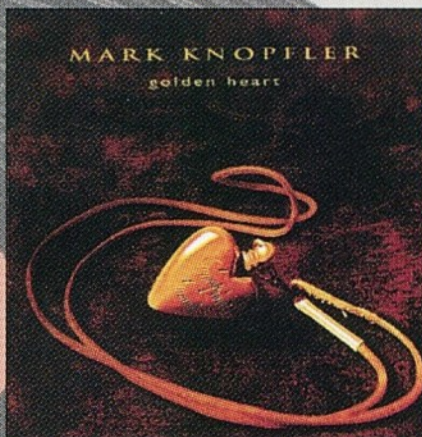
**JOVANOTTI - LORENZO RACCOLTA (POLYGRAM)****(POLYGRAM)**

Olaszország mindig teremt egy-két világsztárt, lévén az olasz már az operák, kantáták idősza óta a zenei kifejezés egyik fő nyelve volt, amelyet sokan a temperamentummal, játékosággal, idealizmussal azonosítanak. Jovanotti ennek is köszönheti talán azt, hogy ekkora sztár lett, ugyanis kellemes, napsugaras zenéje önmagában nem lenne elég hozzá. A jó kis olasz macho image azonban csodákra képes: a lányok megbomlanak érte. Én nekik adom szívesen!

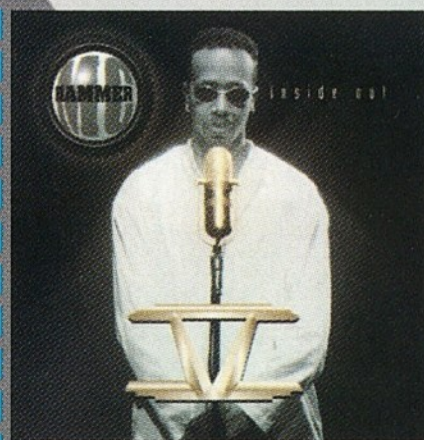
**MARK KNOPFLER - GOLDEN HEART (POLYGRAM)**

Most dicsekedni fogok! Mark Knopfler első igazi szólóalbumának címe önmagamra emlékeztet. Lehet, hogy többen felszisszennek, de igazság szerint engem is a jó szívem visz majd a sírba.

Persze ezzel az albummal kapcsolatosan nem kell elnézőnek, illetve diplomatikusnak lennem. Ugyanis a Dire Straits frontembere tradicionális zenei irányzatokból származó albumot készített Nashvilleben, illetve Dublinban. Ez a két város máris elárulja, hogy milyen zene is hallható a korongon. Jó zene!

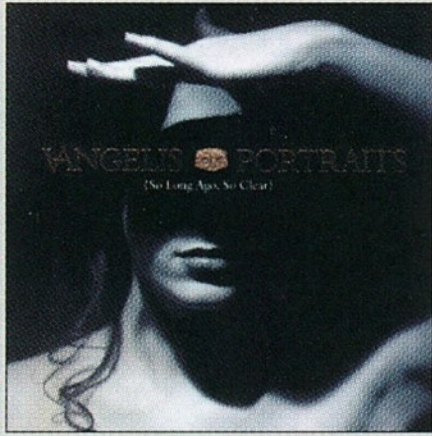
**MC HAMMER - V INSIDE OUT (BMG)**

Emlékeztek még a You Can't Touch This című rap-himnuszra? A jó öreg rap-kalapács sajnos azóta sem bírta utolérni magát, pedig még mostanában is talán az ő zenéje a legjobb ebben a kategóriában. Csak lassan-lassan kihal ez a fajta zene. Egyébként a nosztalgizálás mellett azért is hallgattam szívesen, mert az olyan zenészeket, illetve előadókat el kell ismerni, akik maradandót, új stílus tudnak teremteni, MC Hammer pedig ilyen volt. Kár, hogy mostanára kicsit megkopott.



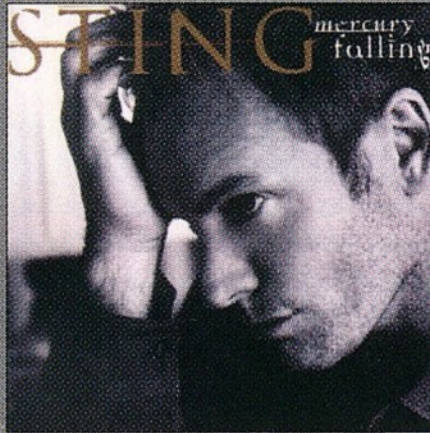


### VANGELIS - PORTRAITS (POLYGRAM)



Evangelos Papathanassiou, ismertebb nevén Vangelis. A mai világban már az is elég, ha csak a nevével leírom, máris többen ész nélkül rohannak a lemezboltba. Ezúttal mindenkinek ajánlom, kaparja össze régóta spórolt zsebpénzét, kérjen kölcsön vagy rendelje meg magának születésnapjára, névnapjára stb. Ugyanis ez egy Vangelis válogatásalbum, amely pályafutásának legsikeresebb szerzeményeit tartalmazza. Amolyan tipikus „must have”, amely várhatóan aranylemez lesz.

### STING - MERCURY FALLING (POLYGRAM)



Szívemnek borzasztóan kedves személyek nagyon kedvelik ezt a fickót, aki nekem már a Police-ban is feltűnt egyéni ének és előadói stílusával. Azóta esze ment módon nagy sztár lett – nemsokára Budapesten is fellép. Új lemeze kétségtelenül 1996 eddigi legnagyobb durranása. Elgondolkodtató, mély gondolatiságot sugárzó, amolyan igazi értelmiségi album, amely ismét bebizonyítja, hogy Sting zenéje mennyire telitalálat. Így van ez a Mercury Fallinggel is. Egyszerűen nagyszerű!

### TAKE THAT - GREATEST HITS (BMG)

Hogy is beszéljek erről a zenekarról anélkül, hogy ne mondjak rosszat. Ugyanis a mondás azt tartja, hogy halottról jót vagy semmit; a Take That pedig köztudomású, hogy jobb létre szenderült. Bár inkább fogalmazzunk úgy, elmúlt. Egyébiránt ez a lemezük egy 18 dalból álló válogatás, amely olvasóim hölgybarátainak szívét dobogtathatja meg igazán, ha a „jóképpően charme-os” fiúk



többé már nem készítenek új lemezt. Azért ajánlanám, mert egy érdekes korszak összefoglalása.

### GYU BÁCSI MÉG ERRE IS RÁÉRT

#### To Wong Foo Thanks For Everything Julie Newmar! (BMG)

Szellemes film, amelynek transzvesztitát alakító világsztárjai megbékéltettek. Elveszítettem a nőnek öltözött férfakkal szemben érzett ellenérzéseimet, legalább addig, amíg engem békén hagynak. A film zenéje egyébként borzasztó jó és hangulatos. Olyan, mint a film.

#### Worlds Apart - Everybody (EMI-Quint)

Újabb világsztár jelölt tinédzserzenekar, amely a Take That által hagyott üres helyre pályázik. Hadd ne lelkesedjem ettől a zenétől, mert: 1. már nem vagyok tinédzser, 2. nem vagyok lány, 3. egyébként sem tetszik.

#### Kiss - MTV Unplugged (PolyGram)

Gene Simmons és Ace Frehley. Festett arcú rock-félistenék, akik divatba hozták az úgynevezett horror-rockot. Leginkább ebből az időből Gene Simmons hosszú nyelvére és a Love Gun című nótára emlékszem. Mára a fiúk teljesen megszégyesültek, és új albumuk csak nosztalgikus, de tartalom nélküli. Nagyon sajnáltam...

#### Penelope Houston - Cut You (Warner)

A leányzó azzal vált híressé, hogy a Sex Pistols előzenekaraként lépett fel. Stílusa leginkább rebellis, punkos, ahogy a borítón is látszik. Aki kedvelte a punk zenét, annak érdemes kipróbálnia.

#### Savoy - Mary Is Coming (Warner)

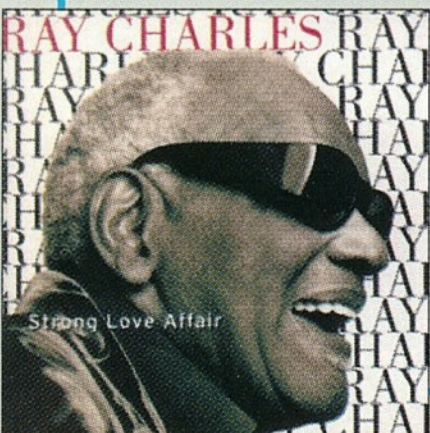
Paul Savoy egykoron az A-ha zenekar gitárosa volt. A hosszú oslói télben egyedül maradt otthon feleségével és 29,6 négyzetméternyi stúdió felszereléssel. Nagyon unatkoztak, így úgy gondolták, csinálnak egy lemezt. Tényleg egyéni és érdekes.

### RAY CHARLES - STRONG LOVE AFFAIR

(WARNER)

A mai szórakoztatóipar talán legnagyobb öregje Ray Charles. A természet elvette szeme világát, de jó nagy adag tehetséggel kárpótolta. Olyan zenei stílusokat és irányzatokat képvisel, amelyek a 40-es, 50-es években elfoglalt vezető helyükről visszakerültek a gyűjtők polcra. Szerencsére ez Ray Charlest sosem befolyásolta abban, hogy ezen időszak könnyed, jazzes zenéjét játssza,

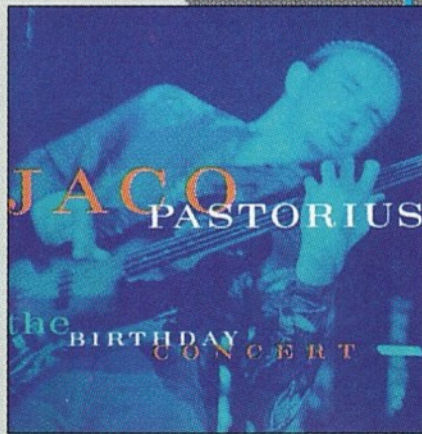
még hozzá nagyon jól. Aki kedveli a soult, a bármuzsikát, a 40-es, 50-es évek könnyedebb, nem annyira progresszív jazz zenéjét, illetve Ray Charlest, az ki ne hagyja!



### JACO PASTORIUS - THE BIRTHDAY CONCERT

(WARNER)

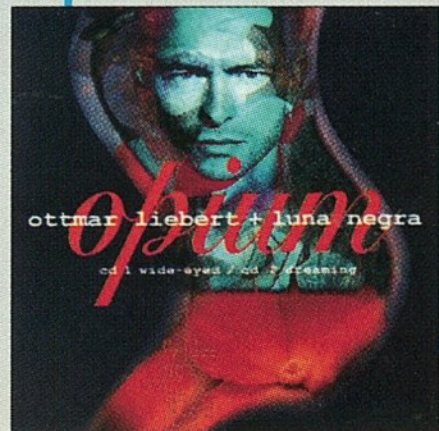
Korán elment közülünk Jaco Pastorius, minden idők legzseniálisabb elektronikus basszusgitárosa és bőgőse. 36 életéve alatt mégis maradandót alkotott, mondhatni zseniálisat, hiszen zenéje egyre inkább terjed és most már a PC-X olvasóihoz is eljut. A lemezt harmincadik születésnapján vették fel, de szerencsére újból elővették a kiadó porosodó archívumából. Mit is mondhatnék még? Ennél zseniálisabb zenész a maga műfajában talán még sosem született, de reméljük lesz még ilyen. Mindenkinek ajánlom szíves figyelmébe!



### OTTMAR LIEBERT + LUNA NEGRA - OPIUM

(SONY MUSIC)

Szerencsére mostanában a világ változni látszik. Olyan új zenei stílus elterjedésének lehetünk szem- és fültanúi, amely az én szívemet is megmelengeti. Az úgynevezett World Music a világ népzenei hagyományaiából merítkezik, feldolgozva ősi motívumokat, érthetővé téve azokat a mai hallgató számára is. Ottmar Liebert, aki egy kínai-német apa és egy magyar anya gyermeke, génjeiben hordozhatja a világ különböző tájainak zenéit. Ezt bizonyítandó, készített egy igazi latin albumot. Ez így nagyon érdekesen hangzik, legalább annyira, mint az album, amely CD-Extra formátumú.



## JÁTÉK

### BMG

Melyik két dal új Ákos koncertlemezén?

### Warner

Mitől különleges Ray Charles, a híres jazz zongorista?

### Polygram

Melyik zenekarban vált világhírűvé Sting?

### EMI-Quint

Melyik az új Beatles sláger az Anthology 2 lemezről?

# ÍGY KÉSZÜLT: SPECIES

**B**izonyára mindenki számára emlékezetes film „A lény” (angol címe: Species) – a furcsa „emlős” idegen, akit szinte lehetetlen megkülönböztetni az embertől, teljesen elvegyül a valós, mai körülmények között. Jr. Frank Mancuso, a film producere minden áron valami olyat szeretett volna készíteni, ami akár a valóságban is megtörténhet volna, és lehetőleg nem tartalmaz (túlzott) fantasztikus vagy irreális dolgokat. Sokat gondolkodtak a lény kinézetéről, tulajdonságairól. Dennis Feldman eredeti kéziratában merült fel a félig ember, félig idegen teremtmény. Az eredeti ötlet egy értekezés alapján készült, amely a leküzdhetetlen idegen erőkről szólt, melyek egyszer majd felfedezik és meglátogatják a Földet. A látogatás lehet, hogy nem személyes lesz, mivel olyan elképzelhetetlen nagy távolságok vannak a csillagok között, hogy az űrutazás szinte lehetetlen. Ezért a kapcsolat-felvétel várhatóan információ-

csere útján jön majd létre „velük”, s így az általunk megadott információ alapján könnyen ránk találhatnak. Csak azt felejtjük el, hogy mi is egy faj vagyunk, és mint minden faj, mi sem szeretnénk szembekerülni egy „nagyragadozóval”. Ezen információ hatására született meg Sil, a főszereplő. Az „égbe” küldött jelekre az újonnan felfedezett idegen kultúra az emberi gén egy módosított kombinációját sugározza vissza – ezt megvalósítva egy gyönyörű kislány, majd rövidesen felnőtt nő kel életre röpké fél nap alatt! Agresszív, gyilkos természete és a szaporodás vágya hajtja, mert csak így veheti át a főemlős szerepét a Földön.

Sil megtervezésére H. R. Giger kérték fel, aki már Oscar díjat nyert rémálomszerű lényeivel az Alienből. A számítógépes játékok között például a Darkseed első és második részében találkozhattunk munkájával. Miután kialakította „biológiai csodáját”, Richard Edlund trükkmester szerepe következett. Csapatával és számítógépek segítségével

készítették el Sil látványtervét vadonatúj „motion-capture” rendszerük segítségével. Bár ez a technológia még újdonságnak számít, a Boss stúdióban még magasabb szintre fejlesztették, szinte a művészi végletekig. Így „A lény” című film lett az első, melyben ezt alkalmazták.

A négyszeres Academy Award győztes Edlund ezzel a technikával túltett mindenben: „Olyan, mintha egy hegedűt építenék, majd megtanulnék játszani rajta” – nyilatkozta.

A speciális effektusok egy részét és a vérben ázó horrorisztikus jeleneteket az X-FX stúdióra, Steve Johnson cégére bízták, aki olyan filmekben borzolta az idegeinket, mint a Szellemirtók, a Predator, a Kedvencek temetője második, illetve a Rémálom az Elm utcában negyedik része.

S miért számoltunk erről be? A film hamarosan megtalálható lesz a videótékák polcain.

Newlocal



Ez a kép már a Speciesből ismerős lehet – az egyik legdurvább jelenetben egy kis „gerintelenítés” látható...



Ahogy elnézem, ebbe a lányba sem leszek szerelmes... Pedig csak maszkmesterek hosszú munkájának eredménye



A barátságos „háziállatot” már mindenki ismeri – Giger leghiresebb, de legalábbis legismertebb figurája

## HOLLYWOODI UFO INVÁZIÓ

**M**indig is vonzott a tudományos-fantasztikus irodalom. Kezdetnek a Pirx kapitány kalandjai és az Orion űrhajó kötött a TV elé, később moziba szólított valami titokzatos ERŐ, „és hittük, hogy belőlünk is lehet még Jedi Lovag”. A későbbi sci-fi filmek technikájukban mindenképpen, de hangulatukban, illetve a köré épülő legendában nem igazán tudták felvenni a versenyt elődjekkel. Kivételnek talán csak azok tekinthetők, amelyek az ismeretlentől való félelemmel (Aliens, Predator) vagy valamiféle kapcsolatteremtéssel, fejlettebb civilizáció „bemutatásával” operálnak (E.T., Harmadik Típusú Találkozások, Star Trek). A rajongók kíváncsiságának kielégítésére remek alkalom egy olyan kiállítás, ahol testközelbe kerülhetünk a filmek alkotóelemeivel. Igaz, néha illúzióromboló, hogy az a lény, aminek méretei, hihetetlen ereje és fürgesége félelemmel töltött el a moziban, valójában egy másfél méter magas műanyagbábú.

A Petőfi Csarnok feletti Repüléstörténeli Múzeum helyiségében megrendezett, Földön kívüliek

inváziója című kiállítás (megjelenésünk időpontjában már nem látható) a kulisszák mögé vezetett – legalábbis megpróbált. A filmek világán túl (a roswelli dokumentumok, szemtanúk beszámolóai alapján) az eddig talán legnagyobb port felkavart, harmadik típusú találkozást is testközelbe kívánta hozni. Az eredeti kiállítás több mint 250 figurával, eredeti díszletekkel, járművekkel és beállított jelenetekkel (például javítócsarnok) a tengerentúlon több mint 15 millió látogatót örvendeztetett meg. A relatív magasnak számító hétszáz forintos belépők ellenére csak egy részét volt érdemes elhozni az eredeti anyagnak, hiszen „odaát” ennek többszörösét is boldogan kifizetik a rajongók.

A kiállítást a nyitást megelőző napon láthattuk és fényképezhetjük, amikor még javában építkeztek: érdekes volt, ahogy egy kirakati bábuból pillanatok alatt Borgot varázsoltak. Félelmetes, megnyit jelent egy jól elhelyezett lámpa: az addig életelen bábú pillanatok alatt „életre” keltek...

*Kivonat két idegen érthetetlen beszélgetéséből:* „...

– Nédda Szemdzsó egy mekvarior, de ki törte félbe!?

– Ahogy elnézem, ezeknek a bébi alieneknek már sanyi!

– Valószínű, amilyen lapos az EEG-jük, de legalább vigyáznak rájuk a katonák.

– Megrepedt, világít és zenél. Mi az?

– Ha nem tojás, akkor Azonosítatlan Ott Álló Tárgy.

– Mostan mitet mond a bácsi?

– Há’ tudom én, nem értek Gótul, de asszem „UFÓ-t lát a Jeti, mázlija van neki”.

– A fal mellett felsorakozottaknak kell köszönni?

– Ha ismered őket...

– Á, ezek mind Idegenek.

– Szegény anyja, aki ezt tojta!

– Nem ismered meg Akbár admirálist a Star Warsból?

– Mér, ő megismer engem? De ennek még a feje sem áll jól.

– Persze, mert elcsúszott a maszk.

– Te! Tudod az ott ki? A Dzsordi Lafordz a NCC-1701-D USS Enterprise Chief Engineerje, de ahogy elnézem rászakadt a drapéria.



Ismeretlen ismerősök, idegenek... Középen a „fiatalember” szintén Giger műremekével, mint a kiállítás egyik darabjával

- Tuti rokk end roll szemüvege van.
- Nemis, me’ hogy azza’ lát, me’ hogy nemlát.
- ???
- Vák.
- Oda süss, ott a Predátor, amely félelmetes ragadozó faj, amelyik az emberiséget pusztán értékes áldozatnak tekintü, és félelmetes technikai fejlettségével szinte lehetetlen kihívás elé állítja az ellene védekezni próbáló harcosokat, akik csak emberfeletti...
- Kicsit túlszpilázod a szereped...
- Bocs. Az viszont tényleg egy porig rombolt romboló a Star Warsból, meg egy Űrgolyó golyó és egy leharcolt Battlestar Galactica! ...”

Schuerue & Sam. Joe

# FILM AJÁNLAT

FILM AJÁNLAT

PREMIER



## Az esküdt (Juror)

Rendező: Brian Gibson, Intercom, május 2

A gyermekét egyedül nevelő Annie Laird (Demi Moore) régi vágya, hogy esküdt legyen. Nem is sejtí, hogy esküdtnek lenni nem egy „életbiztosítás” sem neki, sem fiának. A tárgyalás vádlottja egy híres gengszter, aki kinyomoztatja a Tanárral (Alec Baldwin), hogy a tizenkét esküdt közül ki az, akit a legkönnyebb rávenni arra, hogy társait képes legyen meggyőzni arról, hogy a vádlott „ártatlan”. A Tanár Annie-t és fiát veszi célba. Igyekeznek a bizalmába férkőzni és meghódítani az asszonyt, aki eleinte nem is tud ellenállni a férfi csábításának. Később a Tanár megöli Annie legjobb barátját, mire az asszony teljesen kikészül és beadja a derekát. A vádlottat felmentik, de a zaklatásnak még így sincs vége. Az asszony egy kis idő után ráébred, hogy mit kell tennie, és fiát biztonságba helyezve felveszi a harcot a maffiával és a Tanárral.



## Tökéletes másolat (Copycat)

Rendező: Jon Amiel, Intercom, május 23

Hátborzongató gyilkosságsorozat tartja rettegésben San Franciscót. A rendőrség tehetetlenül áll a tragikus eseményekkel szemben. Különösen M.J. Monahan (Holly Hunter) akar véget vetni a tragédiasorozatnak. Az elkövetés módzatai annyira szokatlanok, hogy szakértőre lesz szüksége. Helen Hudson (Sigourney Weaver), a jó nevű kriminál-pszichológus viszont megközelíthetetlen. A professzornőt korábban kishiján meggyilkolta egy pszihopata páciense. Azóta nem mer kilépni az utcára, teljes elzártságban él lakásában számítógépei között, de Monahannek sikerül Helent meggyőzni, hogy működjön együtt a rendőrséggel.

A kriminál-pszichológusnőnek feltűnik, hogy a sorozatgyilkos sorba veszi a nagy elődök módszereit és ezeket a másolva, ugyanazon technikával végez áldozataival. Az utánczó gyilkos rájön, hogy figyelik. Helen ismeri gondolatvilágát, a gyilkos viszont ismeri Helen címét...



## Az utolsó tánc (Last Dance)

Rendező: Bruce Beresford, Intercom, május 30

A történet tíz évvel ezelőttre nyúlik vissza, amikor egy narkós lány (Sharon Stone) kábítószer hatására kettős gyilkosságot követ el. Még fiatalon, a tárgyaláskor rádöbben bűnének iszonyú súlyára, s az ítéletbe, ami halál, belenyugszik. Az ítélet végrehajtására csak évekkel később kerülhet sor, miután az ilyenkor szokásos feljebbviteli csatornákon végigment. Egy fiatal, pályakezdő ügyvéd tanulmányozza az ügyet. Szemet szúr neki, egy enyhítő körülménynek tekinthető dolog. Pár nappal a halálos ítélet végrehajtása előtt újratárgyalást és a büntetés enyhítését kéri. Meggyőződése, a gyilkos növel történet sokszori találkozásánál, hogy a börtönben eltöltött hosszú évek alatt védenca már „megbűnhődött” tettéért, és már nem az, aki tíz évvel ezelőtt bekerült. A kivégzés időpontja vésszesen közeledik és egyelőre az enyhítő körülményeket figyelembe vevő változásról nem érkezik hír...



## 12 majom (12 monkeys)

Rendező: Terry Gilliam, UIP Dunafilm, május 9

2035-ben az emberek egy földalatti világban élnek, de persze csak azok, akik túléltek az 1997-ben pusztító járványt, melyben az emberiség 99 %-a meghalt. Az időutazás már lehetséges. James Cole-t (Bruce Willis) választják ki, hogy 1996-ból információt szerezzen a gyilkos vírusról. Az első kísérlet nem sikerül, mert Cole-t véletlenül 1990-be küldik, ahol még semmi nyoma azoknak, akik feltehetőleg a vírust előállították – a 12 majom hadseregének. Cole-t elmegyógyintézetbe zárják, ahol pszichiáternője, Kathryn Raily (Madeleine Stowe) meghallgatja, de nem hisz igazán ebben a jövőbeli „mesében”. Nem úgy egy másik betege Jeffrey (Brad Pitt), aki mélyen megéri Cole történetét. A jövő „küldötte” sok nehézség árán megérkezik 1996-ba, ahol ismét találkozik a jól ismert pszichiáternővel. Immáron együtt kinyomozzák, hogy nem a 12 majom az a szervezet, akitől a vírus származik. Kiderül, hogy Jeffrey apja, Dr. Goines kémikus és épp egy mesterséges vírus előállításával foglalkozik...

InterCom:

Sharon Stone nyakán van egy hosszú sebhely. Hogyan szerezte?

UIP Dunafilm:

Milyen családi kapcsolat fűzi Bruce Willist Demi Moorehoz?

**MICROSOFT****MÉLYVÍZ**

**JOHNNY, A CÉG EGYIK LEGJOBB PROGRAMOZÓJA, KIPÍÁLVA AZ UTOLSÓ TÉTELT, NAGYOT SÓHAJTVÁ PÖRGETTE ÁT A TÖBBOLDALAS HIBALISTÁT. NEM SOKKAL KÉSŐBB A TÖBBIK IS VÉGEZTEK A SAJÁT ADAGJUKKAL; A TERMÉK KÉSZEN ÁLLT, AZ AUGUSZTUS 24-EI CSINNADRATTÁRA. AZTÁN A FIÚK ELKEZDTÉK HASZNÁLNI AZT, AMIT LÉTREHOZTAK, S AKKOR RÁDÖBBENTEK!**

**N**a jó, nem így volt! De lehetett volna! Annyi valóság alapja azonban van a történetnek, hogy tényleg elkezdtek használni a Win95-öt, és tényleg rádöbbsentek, hogy hiányzik valami. Gondolom mindenki külön-külön valamit kényelmetlennek talált, valami kis egyszerű dolgot, amit kis ráfordítással helyre lehetett volna hozni vagy pótolni. Aztán összejöttek a büfében, s egy-egy pohár kávé mellett elmesélték egymásnak felfedezéseiket. Szomorúan kortyolgatták a fekete lötytyöt, hiszen a termék ekkor már örült nagy felhajtás kellős közepén bejárta a fél világot, s az egészet elrontaná, ha kiderülne, hogy már az első héten javítást vagy pótlást adtak ki hozzá. Ráadásul a Cég nem is biztos, hogy elismeri, hogy ezeket a kényelmetlenségeket egyetlen orvosolni kell. Szóval, látom magam előtt azt a nyolc-tíz szomorú embert, állnak a pultnál lehangoltan. S ekkor az egyiknek – talán éppen Johnnynak – támad egy örült ötlete, s a gépezet beindul. Egy héten belül mindenki elkészíti a saját kis műtűrjét, az egészet összerakják egy tömörített állományba, kérnek egy oldalt a Microsoft Internet site-ján, s végül napvilágot lát a Powertoys. Persze nem felejtik el hangsúlyozni szinte minden szöveg-állományban, hogy ez nem hivatalos Microsoft termék, hanem csak pár, Microsoft-nál dolgozó programozó által készített kiegészítés-féleség. A történet napjainkban is folytatódik, a legfrissebb javítások, változások február közepén történtek. Felkutatásához egy kis segítség: megtalálható például a februári és az áprilisi CD-X-en, valamint a Microsoft site-ján:

[www.microsoft.com/windows/software/powertoy.htm](http://www.microsoft.com/windows/software/powertoy.htm)

Mivel most csak a telepítés és öt kiegészítés rövid leírása fért be, így a következő hónapban folytatjuk.

TRf  
(trf@idg.hu)

# Power

## QuickRes

Még egy SysTrayre csücsülő kiegészítés, amely talán a leghasznosabb az összes közül. A QuickRes képes egy „mozdulattal” átváltani a grafikus kártya és a kiválasztott monitor által ismert bármilyen nagyfelbontású üzemmódra, ráadásul úgy, hogy a színmélység megváltoztatása esetén megspórolja nekünk a Windows újraindítását! Telepítése a QuickRes .Inf file-t használva történik, ezt követően elfoglalja helyét a SysTrayen. Ikonja ugyanúgy néz ki, mint a Display Properties-é a Control Panelen. Ha az egeret csak rajtafelejtjük, akkor az aktuális felbontást és a színek számát jeleníti meg, ha pedig bármelyik gombbal rákattintunk, előugrik a menü a felbontások és színek összes lehetséges kombinációjával (egy 2 megás grafikus kártyán már

szép nagy a választék!). Akik hozzájutottak grafikus kártyájuk legújabb Win95-ös driveréhez, azok nagy valószínűséggel rendelkeznek hasonló lehetőséggel, például az új

Diamond driverek működésüket tekintve kísértetiesen hasonlítanak a QuickRes-re. Kivéve persze a Vipert és a hasonlóan mostoha sorsú kártyákat, amelyekhez még mindig nincs natív Win95 driver, hanem a 3.1-esből átbarkácsolt verzióval futnak. Ezeknél a kártyáknál a QuickRes összes funkciója egy hibüzenetre korlátozódik!

### Properties for Display

About QuickRes

640x480 256 color

800x600 256 color

1024x768 256 color

✓ 1152x864 256 color

640x480 HiColor (16 bit)

800x600 HiColor (16 bit)



## FlexiCD

A Windows 95 saját lejátszóját, a CD Player-t hivatott helyettesíteni. Telepítés és indítás után a SysTrayen egy CD formájú kis ikon jelzi a drive aktuális állapotát. Ha nincs benn audio CD, akkor egy áthúzott

CD-t ábrázol, ha van, akkor a bal felső sarkában a CD lejátszókról jól ismert szabványos jelekkel jelzi, hogy éppen

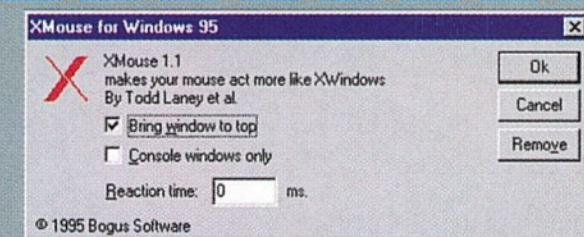
lejátszik-e vagy pause módban van. Ezt a bal egérgombbal válthatjuk. A jobb gombra egy menüt kapunk, amelyben a szokásos funkciókat találjuk (stop, play, pause, következő-előző szám, eject, számok listája), illetve előhívhatjuk a CD Properties-t, a Control Panel CD-ROM drive-ra vonatkozó részét.

Miért jobb a FlexiCD, mint CD Player? Talán azért, mert nem alkalmazásként van jelen a rendszerben, így nem zavar bele a futó programok közötti váltásba, ugyanakkor könnyen elérhetővé és vezérelhetővé teszi a CD lejátszót. Igaz viszont, hogy nem nyújt annyi szolgáltatást, mint a másik, persze kérdés, hogy ha valaki munka közben akar zenét hallgatni, akkor szüksége van-e extra szolgáltatásokra.

## XMouse

Az ötlet Unix környezetből, mégpedig az X Windowsból származik, erre utal a kiegészítés neve is. Képzelnék el, hogy egyszerre több alkalmazást futtatunk, s ezek külön ablakokban szétszórva „hevernek” a Desktopon. Milyen jó volna, ha mindenféle billentyű nyomkodás vagy a Taskbar előhívása nélkül belekukkanthatnánk hol az egyikbe, hol a másikba! Az XMouse ezt oldja meg oly módon, hogy mindig aktívává teszi azt alkalmazást, amely ablaka fölé az egeret betoljuk.

Az XMouse alkalmazása abszolút egyéni ízlés és szokás kérdése. Akik használták és tetszett nekik ez a szolgál-

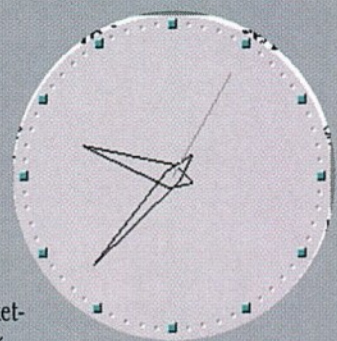


tatás X Windows alatt, azok biztosan értékelni fogják Win95 alatt. Én személy szerint idegbajt kaptam tőle. Szerencsére ki lehet kapcsolni, ugyanis telepítése – az XMouse.EXE állomány elindítása – után belül a Control Panelbe, ahonnan előhívható hozzá egy panel további funkciókkal, illetve a Remove eltávolító gombbal! Ezután viszont érdemes egy frissítést kérni a Control Panelre, mert az ikonja nem mindig tűnik el!

# toys

## Round Clock

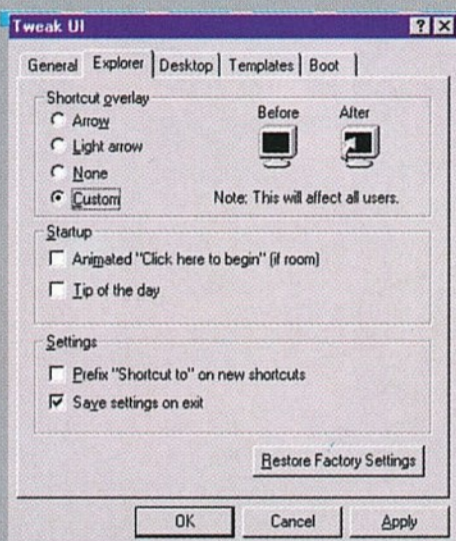
Az ismerkedést kezdjük talán a kollekciónak legrégebbi darabjával! Ezt még Chicago korában hozták létre demonstrációs céllal, hogy bemutassák a „nem négyzetes” ablaktípusokat. Egy darab EXE file-ról van szó, amelyet csak el kell indítani. Ekkor megjelenik a régi Windowsból talán már jól ismert óra. A Settings menüben kapcsoljuk át Analog, azaz mutatós kijelzésre, majd válasszuk ki a No Title funkciót (vagy kattintsunk kétötöt a számlap belsejébe). Az eredmény a mellékelt ábrán látható.



## Tweak UI

Az X+1-edik olyan alkalmazással van dolgunk, amelyben átállíthatjuk a Win95 betöltődési paramétereit és a Microsoft által finoman elrejtett dolgokat. Pozitívuma, hogy elegáns, megbízható és ingyen van! Telepítése a már korábban leírt módon, az INF file-on keresztül történik, ezután a Control Panelen foglal helyet. Elindítva egy ötfüles párbeszédablak jelenik meg a képernyőn.

**General:** beállíthatjuk a menü sebességét, az egér paramétereit, hogy legyen-e ablak animáció



és sípolás hiba esetén.

**Explorer:** a shortcutokat alakíthatjuk át kedvünkre, megváltoztathatjuk a kinézetüket, illetve elhagyhatjuk a „Shortcut to” előtagot a nevükből. Kikapcsolhatjuk a Win95 indulásakor megjelenő „Tip of the Day” ablakot, illetve a

létrehozni ún. sablonok (template-ek) alapján, anélkül, hogy a file-t kezelő programot elindítaná. A számára eddig ismeretlen file típusokból készíthetünk sablont ezen az oldalon.

**Boot:** a már korábban is emlegetett, a Win95 elindulásával kapcsolatos paraméterek találhatók ezen az oldalon.

A *Tweak UI* mindenre kiterjedő, részletes Helpvel rendelkezik, sőt még tippet is ad Win95 konfigurálásához. A legtöbb változtatást azonnal aktívá teszi, nincs szükség bootolásra. Használata nem veszélyes abban az értelemben, hogy nem tudjuk akaratlanul tönkretenni vele a rendszert (persze ez attól függ, ki mit ért ezen).

Taskbaron átsuhanó „Click here to begin” feliratot.

**Desktop:** a kötelező, vagy legalábbis nehezen eltávolítható ikonokat tüntethetjük el egy gombnyomással, illetve file-okat készíthetünk belőlük. Az így létrehozott file-ok berakhatók például a Start menübe.

**Templates:** a Win95 képes új állományokat

## Telepítés...

A Powertoys egyes részeit különböző módon kell telepíteni. A legtöbb esetben létezik egy „INF” kiterjesztésű állomány, amelyre a jobb gombbal kattintva a menüben egy Install pontot is találunk. Ez indítja a telepítési procedúrát, amely általában teljesen automatikus. A telepített elemek általában rögtön életre kelnek, nagyon ritka esetekben szükséges a Windows újraindítása. Az ily módon telepített kiegészítések nyomot hagynak a Control Panel Add / Remove Programs ablakában, így az esetek 90%-ban gond nélkül el lehet őket tüntetni. A maradék 10%-ban előfordulhat, hogy eltávolítása után ott marad a neve, ilyenkor a Control Panel ki-bekapcsolása segíthet. Egy másik csoport egyszerű .EXE állományként szerepel a kollekciónban. Ezeket általában csak el kell indítani. A telepítésük az állományok biztos helye másolásával történhet, eltávolításuk pedig a törlésükkel. A Html Printer Driver kilóg a sorból, ezt ugyanis mint nyomtatót kell telepíteni, illetve eltávolítása a Control Panel Printers részében történhet. A kitömörítés során olyan állományokra bukkanhatunk, amelyek látszólag nem tartoznak sehova (általában .DLL kiterjesztésűek). Ezek általában valamelyik kiegészítéshez tartoznak, így eltávolításuk elég rosszul hathat a Powertoys „egészségére”.

## Áprilisi forduló

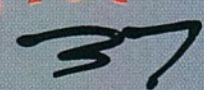
Nem teljesen, csak egy picit vagyunk szétszórta... A múltkori számból kimaradt a játék, úgyhogy most gyorsan pótoljuk... A kérdéseket a nemrégiben megjelent Microsoft Scholastic's The Magic School Bus Explores the Oceans enciklopédiából (a tenger világát mutatja be a legfiatalabbaknak) válogattuk.

1. Egy marék nedves homok hány mikroszkópius állatot tartalmaz?  
a. 1000  
b. 10000  
c. 50000
2. Tudnak pislogni a halak?  
a. igen, ha valami nagyon meglepőt mondunk nekik  
b. nem, mert nincs szemhéjuk  
c. így tisztítják meg szemüket a vízben található homokszemcséktől
3. Mit hallunk, ha egy kagylót a fülünkhöz teszünk?  
a. a tenger morajlását  
b. saját szívverésünket  
c. Trabant „zúgást”

## Májusi forduló

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent Microsoft Cinemania 96 filmenciklopédiából lettek válogatva. A kiadvány a mozi csodálatos világát mutatja be. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot és egyéb finomságokat nyerhetsz.

1. Melyik filmnek nem Jim Henson volt a producere?  
a. Muppet Show  
b. Uborka  
c. Szezáms utca
2. Melyik filmben nem játszott Keanu Reeves?  
a. Otthonom, Idaho  
b. Johnny Mnemonic  
c. Vad vizeken
3. Mi a „cameo”?  
a. a filmeket megelőző cigarettareklám  
b. apró, de jelentős szerep, melyet ismert személyiség játszik el  
c. azoknak a neve, akik megbuknak a színészválogatáson



DEMOZÓNA

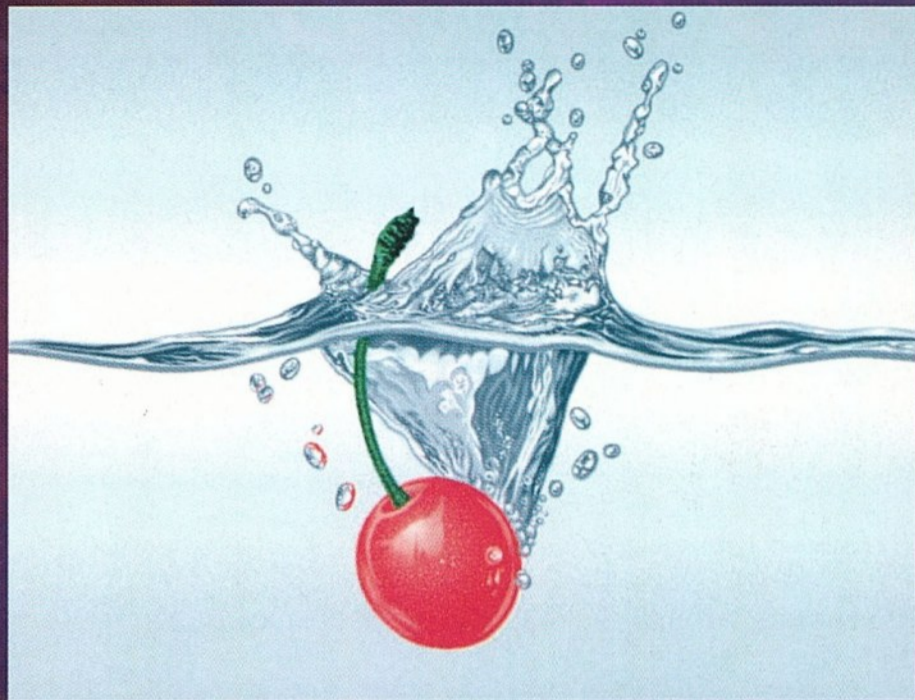
PREMIER

# DEMOZÓNA

**E HAVI ROVATUNKBAN TOVÁBB TAGLALJUK A 3D-ENGINE MEGVALÓSÍTÁSÁNAK PROBLÉMÁIT, MAJD A SCENE LEHETSÉGES JÖVŐJÉN TÉPELŐDÜNK EGY KEVESEET. A KÖVETKEZŐKBEN A CODEREK KÉSZÍTSEK FEL ELMÉJÜKET A MEGPRÓBÁLTATÁSOKRA.**

nest. Ez a két módszer gyakorlatilag két teljesen különböző programot igényel (vagy legalábbis így célszerű megírni), ezért a vonalrajzoló eljárás legegyszerűbb el kell döntenünk, hogy az aktuális egyeneshez melyik módszert kell alkalmaznunk. Ha  $|A|$  nagyobb, mint  $|B|$ , akkor az egyenes közelebb áll a vízszinteshez, mint a függőlegeshez, tehát balról jobbra haladva kell kirajzolnunk; viszont ha  $|A|$  kisebb, mint  $|B|$ , akkor ennek az ellenkezője igaz, tehát felülről lefelé. Ha  $|A|$  és  $|B|$  egyenlő, akkor mindegy, hogy melyiket választjuk (gyengébbek kedvéért: a „/” jel az abszolút értéket jelöli).

Ahhoz, hogy elkezdhessük meghúzni, ki kell számolni az egyenes hosszát is. Szerencsére nem kell a Pithagorasz tételt használni és gyököt vonni, mivel pixelesen dolgozunk, ezért az egyenes hossza egyenlő lesz a befoglaló téglalap hosszabbik oldalával. Van azonban még egy kis probléma: eldöntöttük például, hogy a vonalat balról jobbra haladva fogjuk meghúzni, viszont az 1. pont jobbra helyezkedik el a 2. ponthoz képest. A megoldás rettenetesen bonyolult: fel kell cserélni a két pont koordinátáit (no nem az X-et az Y-nal!). Már csak a vonal meredekségét kell kiszámolni. Ez vízszintes rajzolási módban  $B/A$ , ellenkező esetben  $A/B$ . Vigyázat: a meredekség lehet előjeles és tört szám is. Az előjel nem igazán okozhat gondot, csak oda kell figyelni rá, viszont a tört szám már annál inkább. Ennek megoldása érdekében két részre, egészre és törtre osztjuk a számot. Az egész rész lesz az, amit valójában használni fogunk, viszont a tört rész szükséges ahhoz, hogy a több, egymást követő műveletvégzés után is pontos maradjon az egészrész. A gyakorlatban úgy használjuk, hogy egy 32 bites változót felosztunk két részre. A felső 16 bit lesz az egészrész, az alsó 16 pedig a tört rész. Ha az egészrészhez akarsz hozzáférni, akkor osz-



tanod kell a számot 65536-tal, amit jelen esetben legegyszerűbben úgy tehetsz meg, hogy jobbra lépteted a változót 16 bittel. Így tehát, ha azt akard, hogy ennek a változónak az értéke 1.00 legyen, akkor 65536-tal kell feltöltened ( $2^{16}$ , binárisan: 0000000 00000001 00000000 0000 0000), ha pedig 1.5, akkor  $65536 + 32768$ -cal. Ha ezek után a számhoz minden lépésben hozzáadsz 32768-at, (azaz 0.5-öt), akkor az egészrész csak minden második lépésben fog eggyel növekedni, tehát elértük, amit akartunk.

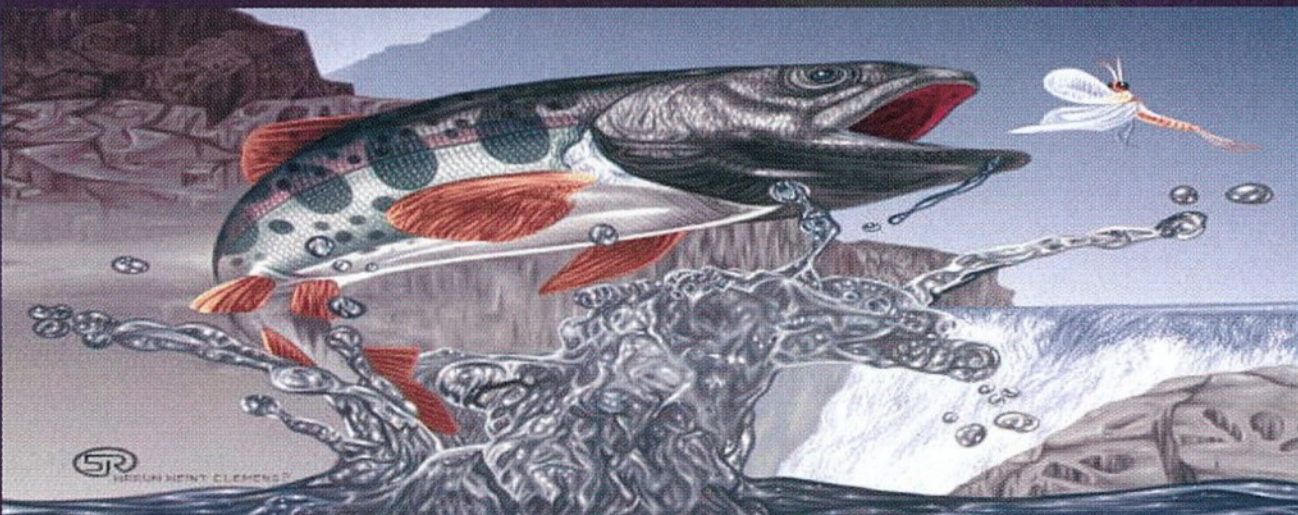
Most már minden információnk és tudásunk megvan ahhoz, hogy nekilássunk végre meghúzni azt a nyomorult egyenest. Vegyük azt az esetet, hogy  $|A|$  nagyobb, mint  $|B|$ , tehát vízszintesen rajzoljuk a vonalat. Vegyük a kiinduló-



pontot:  $X=X1$ ,  $Y=Y*65536$ . X-szel nincs probléma, azt minden lépésben növelni kell eggyel, viszont az Y-t tört alakra kell hozni, mivel ehhez fogjuk hozzáadni a meredekséget minden körben. Nincs is más dolgunk, mint szervezni egy ciklust, amelynek a magja annyiszor hajtódik végre, amennyi a vonal hossza. A ciklusmagban egyszerűen ki kell rakni egy pontot az X, Y/65536 koordinátára, majd az X-et növelni kell 1-gyel, az Y-t pedig a meredekséggel. Fordított esetben ( $|A|$  kisebb, mint  $|B|$ ) ugyanezt kell végrehajtanunk, csak pont fordítva: Y helyett X-et hozzuk tört alakra, növeljük a meredekséggel, és Y-t inkrementáljuk, a pontot pedig X/65536, Y-ra rakjuk ki.

**A** múlt hónapban elforgattunk néhány pontot a térben, és ki is raktuk őket a képernyőre, így tehát már van egy kellemes kis dot rutinunk. Most ezeket a pontokat egyenesekkel fogjuk összekötni, melynek eredménye egy line vektort lesz. Nézzük az egyenes-rajzolás elméletét.

Az egyenest ugye két pont között kell meghúznunk, tehát más bemenő adatra nincs is szükség, mint ennek a két pontnak a koordinátájára. Ezeket tekintjük egy olyan téglalap két átellenes csúcának, amelyek oldalai vízszintesek, illetve függőlegesek. A továbbiakban az egyszerűség kedvéért nevezük a téglalap vízszintes oldalát „A”-nak, a függőlegest pedig „B”-nek.  $A=X2-X1$   $B=Y2-Y1$ . Az egyenest pixelenként, folytonosan fogjuk megrajzolni az egyik pontból haladva a másik felé. Ezt két-féle módon tehetjük meg: felülről lefelé minden sorba egy pixelt rakunk, vagy balról jobbra haladva minden oszlop egyik pontját töltjük fel. Könnyen beláthatod, hogy ez miért van így, ha magad elé képzelisz egy nagy pixellel megrajzolt, közel vízszintes és egy közel függőleges egye-





Ezzel meg is volnánk, húztunk egy vonalat. Gondot már csak az okozhat, ha az kilóg a képből. Az túl lassú megoldás lenne, ha minden vonal húzása közben lépésről lépésre leellenőriznéd, hogy az aktuális pont kilóg-e, úgyhogy elég, ha ezt csak a kilógó egyeneseknél teszed meg. Ez pedig csak akkor fog bekövetkezni, ha az egyenes végpontjai közül legalább az egyik kint van a képből. Ennél valamivel gyorsabb az a módszer, ha kilógás esetén kiszámolod, hogy hol metszi az egyenest a képernyő, és e szerint módosítod a végpontokat, de ez lényegesen bonyolultabb programot igényel, és rövidebb vonalak esetében nem is biztos, hogy megéri – úgyhogy ezzel részletesebben nem foglalkozunk.

Nos, ha kipihentétek az előzőeket, akkor rátérhetünk második, de nem kevésbé fontos témánkra: mi lesz a Scene sorsa? Ez a téma akkor vetődött fel, mikor az első Picipuha Ablak 95 alá kiadott játékok híre heves csuklásra készítetett minket. Akkor még csak tréfára vettük a dolgot, és rossz poénokat sütögettünk a tűznél a jövő Win95-ös demókkal kapcsolatban, de mostanra rá kellett döbennünk, hogy Billiék komolyan gondolják. Legalábbis azt, hogy ablakaikat játékkplatformként is forgalmazzák. Bár a legtöbb normális ember az előbbi hír hallatán enyhén elmosolyodik és furcsán néz információt hozó társára, a nagyobb játégyártó cégek közül sokan (például a Sierra vagy az Activision) egyre-másra hoznak ki ez alatt az op. rendszer alatt futó termékeket.

Hogyan befolyásolhatja ez a Scene jövőjét? Nos, nem vagyunk jószok, de elborzasztó tippjeink vannak. Gondoljunk csak bele, ki hogyan kezdi pályafutását (tévedés ne essék, nem utcaseprésre gondolunk). Ugyebár, az ember kap egy gépet (vesz, talál, szerez...). Mit fog elsőként tenni? Természetesen (persze csak ha normális egyedről van szó) elkezd játszani. Ha esetleg eredendően munkához kapta, sokszor érdeklődés hiányában közönyös lesz iránta, esetleg megutálja, de ez azért nem általánosítható. Az értelmesebbje előbb-utóbb megunja a játékokat (na nem örökre), és hozzálát valamilyen alkotótevékenységhez. Az, hogy konkrétan mivel kezd el foglalkozni, leginkább egyéni beállítottságától függ, valamint befolyásolhatja még a szerzett hardware is (ha a papuci Pentium 200 MHz-es kutyüt vásárol csemetéjének, full extrával, akkor a legnagyobb rá az esély, hogy társadalmunk egy újabb egyénnel gazdagodott, akinek négy lába van, hosszú arca, és azt mondja, hogy meee! copyright: CA\$H). Ezzel az értelmes

gondolatmenettel csupán arra akartam rávilágítani, hogy a kezdeteknél nagy szerepe van a használt op. rendszernek (bocs, keretrendszernek), na meg persze az illető kör-



nyezetének. Ha valaki Windows-zal kezd, akkor minden esélye megvan arra, hogy még a WC-ablakot is két clickkel

zárja be, és megvárja, míg a Microsoft Toilet Tools segít elvégezni a dolgát (ennek csupán a több órás helységhasználat a hátránya).

A grafikus rendszerek iszonyatos térhódítását tapasztalhatjuk, legyen az bármilyen géptípus. Az, hogy grafikus rendszer, alapvetően még nem gond, hiszen ott az Amiga is, a probléma az ebből adódó elkényelmesedés. Bevett gyakorlat lett a Visual Basicben és más hasonló „szupergyors és méretoptimalizált” kódot generáló nyelvek segítségével történő feladatmegoldás, ami igazán csak a hardware kereskedőknek hoz hasznot. Bármilyen magas szintű nyelvben is készül el egy program, az gyorsaságban és méretben nem veheti fel a versenyt egy assembly progival.

Kesergésből ennyit, lássuk mindezek valóban észlelhető hatásait. A fentebb taglaltak eddig nem okoztak túl nagy károkat a sceneface-ek környezetében, maximum derűltégre adtak okot néhány illető naiv kijelentései („Azér’ veszek Win95-öt, hogy felgyorsítsam a gépet...”, „Jaj de jó, megvettük, mostmá’ a nagygépes programok is jól fognak futni...”). Az igazi problémát a következő nemzedék jelenti. Aki megszokta az ablakos kiszolgálást, azt elég nehéz lenne rávenni az Assemblyben történő programozásra (lehet, hogy még a forrást is WinWordben írja). Mit tehetünk ez ellen? Sok mindent. Először is megjegyezném, hogy némely körökben egyszerűen divat lett a Windowst gyalázni. Nem tagadom, mi is hasonlóképpen érzünk, azonban nem ártana tudni, hogy mit és miért pocskondiázunk. Nem sokat érünk el azzal, hogyha egy partyn vagy egyéb alkalommal a közöttünk járó egyének, hallva a társalgást, elkezdi átvenni a stílust, azután hazatérve visszaülnek a monitor elé, és tovább folytatják a Visual Basicben íródó „multimédia” rendszerüket. Ha már valaki szidja, akkor illő lenne valódi érveket felhozni, és a laikus emberkének érthetően elmagyarázni a különbségeket. Ha tudunk neki valódi alternatívát mutatni, az már fél siker. Ezt a témát nyugodt szívvel lezárhatjuk, szerintünk ez irányból valódi veszély nem fenyeget (kutyából pedig úgysem lesz szalonna, a valódi láma pedig tudtán kívül továbbra is gondoskodik környezete vidám hangulatáról, rajta amúgy sem lehet segíteni – talán műtéttel).

A másik (talán) eljövendő változást az új processzorok nemzedéke hozza magával. Mivel az Intel következő CPU sorozata már nem lesz kompatibilis a 086-os sorozattal, így egy idő után a legnyakassabb PC-hívők is kénytelenek lesznek átállni, mint annak idején a C64-esekről az Amigára. A verebek szerint a jövő processzorai mind RISC-ek lesznek, így a programozásuk majd valószínűleg kellő kihívást jelent.

Snowman & O-man/AstroideA



INTERNET

MÉLYVÍZ

HIÁBA VÁRTUNK, NEM JÖTT ÚJABB LEVÉL. ENNYI LELKESÉDÉSSEL ÉS TÁMOGATÁSSAL A HÁTUNK MÖGÖTT JOBBAN TENNÉNK, HA INKÁBB „SÖRT FÖZNI” MENNÉNK, AHOGY EZT EGYSZER MÁR JON IS TANÁCSOLTA. PERSZE NEM ETTŐL FOGUNK KÉTSÉGBE ROGYNI; TEHÁT NÉZZÜK AZ E HAVI KÍNÁLATOT!

# Szörfözni mentünk!

A trabantos home page-hez hasonlóan ez is magánkezdeményezés eredménye. Stan Olson hozta létre öt nappal a program hivatalos bemutatása után, s a cikk írásának időpontjában (március 27-én) már több mint 7000-en látogatták meg.

Az alap információkon – mit tud a program, milyen gép kell neki stb. – túl találunk itt egy-két csemegét is. A *Reviews* részben a látogatók (többnyire eufórikus) véleményét olvashatjuk, a *Surveyben* egy adatlapot tölthetünk ki (saját gépünkön, hogy fut a program), illetve ha problémánk volna, akkor bánatunkat a *Troubleshooting* részben sírhatjuk el. A játékból hiányzó játékosok pótlására szolgál a *Missing Players* terület, ahol megtaláljuk Earvin „Magic” Johnson, Michael „Air” Jordan és Sir Charles Barkley adatait. A pótlásra van más lehetőség is, az NBA 95-höz elküvetett patchek szerzőpárosa új-

Minden, amit tudni akarsz a les szabályról...

kat találhatunk, illetve – aminek TRf úgy örült, mint majom farkának – a labdarúgás teljes szabálykönyvét, az 1995. márciusi FIFA közgyűlésen hozott új döntésekkel együtt. Lesz azonban az idén egy, az Európa Bajnokságnál is grandiózusabb sportesemény, az Olimpia, s természetesen ennek is van Internet címe: [www.atlanta.olympic.org](http://www.atlanta.olympic.org). Ezek a web oldalak egyébként most csipkerózsika álmukat alusszák, csak az eddig történt eseményekről adnak információt (most amúgy is holt szezon van). Igazi előnyüket majd akkor fogjuk élvezni, amikor megkezdődnek az EB meccsek és az Olimpiai játékok, akkor ugyanis percenként kész adatokat fognak nyújtani minden eredményről és érdekességről.

S végül, sepregezzünk egy kicsit saját házunk táján. Lassan két hónapos fennállását ünnepli a *PC-X home page*, amely nem tudom, hogy néz ki akkor, amikor a lap májusban megjelenik, de most, március 29-én, valahogy úgy, ahogy azt itt valamelyik képen láthatjátok. Ja, a „címünk”: [www.idg.hu/pcx](http://www.idg.hu/pcx),

ha valaki esetleg eddig még nem futott volna össze egy reklámmal az újság hasábjain. A jelenleg még végső formáját csak kereső *PC-X Online* elsődleges feladatának a tájékoztatást tekintve, így mindig megtaláljátok benne a legújabb és a régebbi *PC-X*-ek, illetve *CD-X*-ek tartalmát. Ezenkívül érdekesebb híreket, hasznos programokat szeretnénk közreadni. Megtekinthető továbbá a stábfotó, illetve a tagok e-mail címeit is megtaláljátok oldalainkon.

Ennyit a májusi szörfözésből. Folytatás a jövő hónapban, remélhetőleg a Ti segítségével. Igen, arra célunk, hogy írjatok!

Giraffe, TRf

A hónap site-ja, a szerkesztőség egyhangú döntése alapján, az angol *Trabanttulajdonosok home page-e* (<http://www.icbl.hw.ac.uk/~cjs/trabby.html>). A dicsőség Chaost illeti, ugyanis ő talált rá kalandozásai során. Az oldalt egy Chris Schnurr nevű angol fiatalember hozta létre, aki maga is *Trabanttulajdonos*, és úgy gondolta, hogy ezt az érzést meg kell osztania másokkal is. Aztán kiderült, hogy nincs egyedül; Anglia minden zugából érkeztek levelek (volt köztük egy idegenbe szakadt hazánkfia is). A leveleken kívül képeket és egy hangállományt találhatunk az oldalon (amit érdemes meghallgatni, összetevészetlenül), és persze információkat, például arról, hogy állítólag Berlinben valaki villanyautóvá tudja alakítani a *Trabantot*, ami forradalmi változást hozhatna az autó életében, figyelembe véve környezetszennyező múltját; illetve arról, hogy van egy *Trabby* site Németországban is, amely sajnos teljesen német nyelvű. Rögtön két gondolatom támadt ezt az oldalt olvasva: az egyik, hogy hogyan nézhet ki egy jobb kormányos *Trabant*, a másik, hogy miért nincs nekünk, magyaroknak, *Trabant* oldalunk az Interneten? (Bocs, hogy nincs róla kép, de fekete-fehérben semmi nem látszik belőle.)

Váltunk témát és oldalt! Említettük már korábban, hogy nem mindig csak az „anyacéget” érdemes meglátogatni, ha információra vágyunk. Így van ez az *Electronic Arts* által készített és kiadott *NBA Live 96*-tal is (részletesen lásd az elő-

Egy lelkes rajongó *NBA Live '96* oldala. Jobb mint az eredeti.

ző számban). Az csak természetes, hogy a [www.ea.com](http://www.ea.com)-on *EA Sports* részében mást sem látni, mint kosárlabdát, de ha valaki ennél többre kíváncsi, akkor annak érdemes megnéznie a [www.msilink.com/~solso/nbalive96.html](http://www.msilink.com/~solso/nbalive96.html) oldalt!

ra alkotott; a *Patches* oldalon található legújabb művük, amely friss információkkal aktualizálja a játékból található játékosadatbázist. Az *Editors* részben a belső szerkesztő hiányosságait kiküszöbölő külső programra lehetünk, míg a *Sounds* a főcím és a vége-főcím zenéjének egy-egy részletét tartalmazza *WAV* formátumban. (Mindezeket megtaláljátok a *CD-X '96* áprilisi számában is!). A *Screen Shots* a már említett, *EA*-féle site-ra visz át nézelődni; míg az *FTP* azoknak kínál letöltési lehetőséget, akiknek valamiért nem sikerül elvinniük a kívánt file-okat a *WWW* szerverről.

Kosárlabda után foci, de nem számítógépen, hanem élőben! Biztosan sok fociőrült várja már az Európa Bajnokságot, amely június 8-án, szombaton az Anglia-Svájc mérkőzéssel veszi kezdetét. Aki kíváncsi arra, hogy az 1994-ben megkezdett selejtezők óta milyen eredmények születtek, az egyes csapatok hogyan kerültek be a 16-os döntőbe, s ott milyen csoportbeosztás szerint játszanak majd, az lapozzon a [www.euro96.org](http://www.euro96.org)-ra. Aki ennyivel nem éri be, az folytassa a szörfözést a *FIFA Online*-on, a [www.fifa.com](http://www.fifa.com) címen. Itt nem csak meccs előzeteseket és eredményeket, de nemzetközi táblázatokat, rangsoro-

**HOLGYEIM ÉS URAIM!**  
**OROMMEL JELENTHETJÜK**  
**BE, HOGY MEGNYITOTTUK**  
**IRODÁNKAT AZ INTERNETEN!**  
**WORLD WIDE WEB CÍMLINK:**  
**WWW.IDG.HU/PCX**



# KÖNYVJELZŐ

**EBBEN A HÓNAPBAN KÉT EGYMÁSTÓL TELJESEN FÜGGETLEN KIADVÁNYT MUTATUNK BE. REMÉLJÜK MINDKETTŐ FELKELTI ÉRDEKLŐDÉSETEKET ÉS ISMÉT HASZNOS OLVASNIVALÓT TUDUNK AJÁNLANI.**

Simon Collin

## Így működik a Windows 95

Merlin könyvek (Park kiadó)

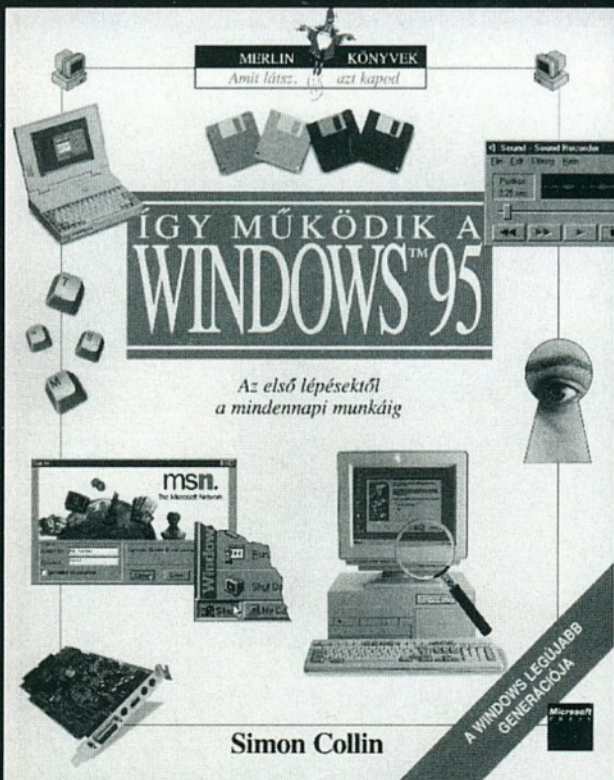
1950 Ft.

A Merlin sorozat korábban kiadott kötetei után (A számítógép és az MS-DOS, Így működik a Microsoft Excel for Windows táblázatkezelő, ... a World for Windows szövegszerkesztő, ... a Számítógépes multimédia) most jelent meg a legújabb, az egyre inkább tért hódító operációs rendszerről szóló: Így működik a Windows 95 címmel.

Mint már korábban megszokhattuk, a sorozat legújabb kötete is széles olvasói réteget céloz meg. Haszonnal forgathatja az, aki most ismerkedik a számítógéppel és első operációs rendszere a Windows 95, de az is talál magának értékes információt, aki igencsak beleásta már magát a számítástechnika világába.

Nézzük meg, hogyan épül fel a könyv! A bevezető részben tanácsokat kapunk a kiadvány használatára vonatkozóan. Aki forgatta az előző köteteket, régi ismerősként találkozik Merlinnel, aki az olvasás során kiemeli számunkra a legfontosabb információkat. Ezenkívül rengeteg figyelemfelkeltő kép segíti az eligazodást 128 oldalon keresztül, valamint a gyakorlatok megoldásánál kereszthivatkozásokat találunk arra vonatkozóan, hogy hol találjuk az előzményeket. A könyvet kétféleképpen is használhatjuk. Egyik lehetőség, hogy az első laptól az utolsóig elolvassuk – természetesen egy számítógép társaságában –, a másik, hogy kikeressük a számunkra éppen szükséges fejezetet vagy bekezdést.

Az első fejezet segít megismerni PC-d konfigurációjának elemeit, ezek összeállítását, a gép kezelését, mindezt a Win95-ön keresztül, majd fejest ugrik az operációs rendszer használatának rejtelméibe. Ezen túl a kezdők számára olyan alapvető fogalmakat is tisztáz, mint például a hardware és a software. A következő rész a kiegészítőkről ismertet meg egy rövid összefoglalással kezdve, majd külön-külön, részletesen bemutatva

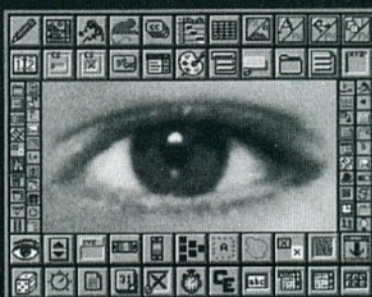


## THE WAITE GROUP VISUAL BASIC CONTROLS DESK REFERENCE CD

THE DEFINITIVE BOOK OF THIRD-PARTY  
VBX AND DLL CONTROLS



CD INCLUDES FREE WORKING  
MODELS AND DESIGN-MODE  
VERSIONS OF OVER 175  
CUSTOM CONTROLS!



WAITE  
GROUP  
PRESS

MARK PRUETT,  
C. WOODY BUTLER, GREGG IRWIN

azokat. Ezen belül a „A multimédia varázsa” az ehhez szükséges hardware-ek telepítésére, majd ezek használatára és hasznosítására tanít meg. A harmadik fejezet a „Kapcsolat a világgal” címet kapta: a nyomtatással, az egyszerű helyi hálózatok kiépítésével, valamint a modemmel, és az ezekhez kapcsolódó fogalmak tisztázásával, a szükséges berendezések telepítésével foglalkozik. A negyedik fejezet munkád megkönnyítését és hatékonyabbá tételét segíti elő a DOS-ban történő file-keresés bemutatásától kezdve, a lemezek karbantartásán, a beállítások megváltoztatásán keresztül egészen a sérült file-ok helyreállításáig. A könyv a „Hasznos tudnivalók” függelékekkel zárul, amely elsősorban programok, illetve a Win95 részeinek telepítésével foglalkozik, de megtaláljuk benne azt is, hogyan védjük meg számítógépünket az idegen behatolóktól.

Csilla

Mark Pruett, C. Woody Butler, Gregg Irwin

## Visual Basic Controls Desk Reference CD

The Definitive Book of Third-Party VBX and DLL Controls

(Waite Group Press)

9000 Ft + ÁFA

A Visual Basic komponensek készítése mára külön iparággá vált. Több mint ötszáz fejlesztő cég és csapat, több ezernyi kiegészítőt, plusz csomagot kínál a fejlesztőknek, megkönnyítve azok munkáját. Ezek a kiegészítők, az ún. „Third-Party könyvtárak” a programozás gyakorlatilag minden területét felölelik.

A könyvhöz adott CD-ROM – a példaprogramokon kívül – 175 ilyen *Custom Control*t tartalmaz. Ezek egy része szabadon felhasználható (freeware), egy része kipróbálható, de használatuk esetén ki kell fizetni őket (shareware), egy része csak demó (csak futtatható vagy pont ellenkezőleg csak tervezésnek kipróbálható), illetve a maradék rész olyan, amit a Professional változat eleve tartalmaz.

A könyv ennek a 175 VBX-nek vagy DLL-nek a sok képpel és példaprogrammal, ám kevés magyarázószöveggel történő bemutatása, illetve részletes referenciájuk. A három szerző úgy gondolta – nem minden alap nélkül –, hogy egy-egy jól megválasztott példaprogram úgyis jobban bemutatja a *Control*ok képességeit, mint egy több oldalas „mese”. Az összes *Control*t egy tucatnyi kategóriába sorolták be, és a könyv 12 fejezete

KÖNYVEK

MÉLYVÍZ

ezen kategóriák szerint mutatja be valamennyit.

„Bigyók”: a felhasználói felület részeit képező elemek (szöveg keretek, gombok stb.) bővített, javított, feltupírozott stb. változatai.

Táblázatkezelő és „számrácsok”: a bemutatott hat kontrol közel hétszáz tulajdonságtípussal, több mint 125 saját eseménnyel és majd' 250 funkcióval rendelkezik. Segítségükkel gyakorlatilag saját táblázatkezelőt is készíthetünk.

Szövegszerkesztők és hypertext készítő: minden, ami egy egyszerűbb szövegszerkesztő vagy egy nem is annyira egyszerű hypertextes dokumentum elkészítéséhez és megjelenítéséhez kellhet.

Kontrol-könyvtárak: egy-egy gyártó kisebb-nagyobb csomagjai, amibe minden belefer a 3D-s elemektől kezdve a nap-táras időpontválasztókig.

Diagramrajzolók: nincs szebb, mint mikor egy bonyolultabb számítás eredményét szépen láthatóvá is tehetjük.

Multimédia eszközök: képek, animációk, videók, hangok és zenék elővarázslásához használható kiegészítők, amelyek segítségével szinte gyerekjáték elkészíteni egy profi multimédiás bemutatót vagy alkalmazást.

Kép és képfeldolgozás: eddig minden képet BMP vagy WMF formátumban kellett tárolnunk, ezek pedig szinte eszik a helyet. A könyvtárakat használva alkalmazhatunk TIFF, PCX, GIF vagy akár JPG képeket, sőt DXF vagy CDR formátumúakat is. Ezenkívül némelyik lehetőséget kínál a képek manipulálására (tükrözés, elforgatás, nagyítás, kicsinyítés, invertálás), illetve effektusok „bevetésére” (blur, sharpen stb.).

Rendszerközeli eszközök: Visual Basicben néhány dolgot csak Windows API hívásokon keresztül érthetünk el. Ezek a VBX-ek arra szolgálnak, hogy a Windows szinte valamennyi szolgáltatását kihasználhassuk az INI-k „buharálásától” kezdve az OLE-n át a Windows üzeneteinek összegyűjtéséig.

Szöveg- és adatmanipulációk: néha hasznos szövegeinket és/vagy adatainkat tömörítenünk, ellenőriznünk, feldolgoznunk. Jól jön ilyenkor minden – külső – segítség. Adatbázis kontrolok és könyvtárak: ahány felhasználó, annyi adatbázis formátum (xBase, Access, Paradox, Oracle stb.), annyi furcsa igény. Bár a Jet-Engine sok mindenben segítséget nyújt, mégis megéri beszerezni egy jó kiegészítő könyvtárat, mintsem heteken, hónapokon át kódolni olyan funkciókat, amit már mások rég megírtak.

Egyéb érdekességek: természetesen minden olyan dolog, ami a fenti kategóriákba nem, vagy csak erőszakosan fért volna be. Például asszociatív keresés, „kéjruđ” lekezelése (hogyan írunk különben VB-ben jó kis Shot'em Upot) vagy a sokat mondó M.4 névre keresztelt, ún. „Knowledge Base” (tudásbázis) rendszerek készítésére használható – kb. a Visual Basic árának kétszeresébe kerülő – könyvtár.

Ha valakinek megtetszik egyik-másik kiegészítő vagy kiegészítő csomag, akkor azt is megtekintheti, hogy megéri-e neki az a valami. Ugyanis egyik-másik igen csak drága, akár a VB árát is meghaladja, de egy jó részük „filléres” áru (\$15-\$50).

A könyv megvásárolható a Software Stationben (Budapest, 1111 Karinthy Frigyes út 25. Tel./Fax: 371-0704) 9000 Ft + ÁFA áron. Már az Interneten is megtaláljátok őket, a [www.xco.hu/sws](http://www.xco.hu/sws) címen.

Giraffe

LEVELEZÉSI ROVAT

ARÉNA

ÉLJEN MÁJUS ELSEJE!

**A MÚLT HAVI LEVÉLHULLÁK UTÁN TOVÁBBRA IS RENDÜLETLENÜL „VISSZÜK A HULLÁT”, SŐT SZÁMÍTUNK IS RÁ, HOGY EGYRE TÖBB LESZ. NINCS ANNÁL JOBB, MINT AMIKOR AGYONDICSÉRNEK ÉS HÍZIK A MÁJUNK. PERSZE ANNYIRA NEM KELL TÚLZÁSBA VINNI, HOGY A MÁJUNK MIATT NE FÉRJÜNK BE A SZERKESZTŐSÉGI AJTÓN, EZÉRT SZERETNÉNK, HA ÉPÍTŐ ÉS ROMBOLO JELLEGŰ KRITIKÁKAT IS KAPNÁNK.**

**E**ljen Május elseje! Segítsetek ki minket pénzügyi nehézségeinkből! Sajnos nem telik fénymásoló karbonra, ezért gondoltuk, hogy a megrendelőt úgy tervezzük, hogy nagy része fekete legyen, s a beérkezett oldaláról Csilla majd levakargatja a „fizetésére való”, azaz majd így telik a fizetésére karbon utántöltő helyett. Ahogy ezt megírta BPpeti is:

A Levél.

És kezébe vevé újságját, mely márciusi vala. És látá, hogy ez jó. És azért elégedetten szemlélte azt. Majd mikoron – hogy olvasását megkezdje - ama 42. oldalra lapozta, észlelé, hogy az oldalból bizony duplán van. És azért melegség öntte el szívét, hogy imái meghallgatásra találtattak vala. És azért lön nagy meglepetés. Minek-utána viszont lön nagy csalódás. Ennek oka pedig a saját levél utáni hiábavaló kutakodás vala.

Majd mikoron tovább lapozta és látá ama megrendelőlapot, elgondolkoza rajta, elég lesz-e ama fénymásolóban lévő tinta. És miután pedig a 3. oldalra ére, és hiába keresé ama előző Magazinok képeit, szeme megakada a CD-X No.1. íráson, ami az előző Újságban még No.4. vala. És igen furcsállá eme mágiát.

Mikor pedig látá, hogy Csilla már nem léssen többé harmadik, elgondolkoza rajta, milyen idők járhatnak ama újságíróknál. De azért tisztelé őket, mivelhogy elolvasták A Levelet. Végül pedig feltevé kérdését: Mi az a bug?

Kedves szeretteim, olvasóim, BPpeti!

Midőn eme Levelet kézhez kapám, szüvemben – emberi szavakkal – le nem írható érzés fogott el. Nem halt még ki az emberekből a jóézés, az udvariasság és kultúra. Jó magam mellett tudni azokat, akikből talán a jövő fontos személyisége válhat. Látjátok kedveseim, a két oldal terjedelmű fellángolás nem csak pillanatnyi csoda vala, és a közeli jövőben várható a bővülés konstanssá válása – talán. Legalábbis az itt érzékelhető jelek arra mutatnak. Minekutána a rendszeres levélíróimnak talán-talán, végre jut állandó hely, s jut hely majdan művésze-ti felhasználásra. Ekkoron nem kell csalódottan távozni a Levrov hímes mezejéről, és megvalósula az álmom, mely szerint kis magyar nyelvi oktatást – levelező képzést – tarthatok (hah!). Ami pediglen az megrendelőt illeti, már előző számunkban is tapasztalhattál változást.

Péter, most kifejezetten hozzád intézném intim közléseimet. A CD-X nevű csoda korong, mely megannyi, rengeteg, kis, kétállású, eldöntendő kapcsolót tartalmaz,

# ARÉNA

az ez évben az elsőnek tekintendő, ám sorrendileg már a negyedik – ami szép kornak számít egy ilyen típusú csodától. Tudod, azt mondják, minden csoda három napig tart, de ez! Ez minden várakozásomat felülmúla. Mint ahogy azt Nagybecsű Tenmagad is írad: ez mágia. Hasonlóképp a bug is egy csoda. Mondhatni, minden bug egy-egy taiwani csodában található. Jellemzője, hogy az elébb felemlített helyen, tetszőleges „dzsunkában” termelt alaplap és professzor – oh, mit írok! –, processzor a gyártás folyamán megtermékenyítődik egy speciális lényvel a buggal, melynek eredménye csak akkor derül ki, mikor az ember hazaviszi és bekapcsolja, erősen bízva működésében. Lévéen van külön alaplap-bug és proci-bug, valamelyik biztosan kitűnik majdan, ezzel jelentős fejtorést okozva egy szerelőnek. Mikoron pedig kiderül, hogy a **hiba egy bug**, amit a tervezésnél nem vettek vala volt számításba – s nem is vehettek, mert a gyári leírás nem említ semmifajta bugot – már csak az elpazarolt időt és pénzt sajnálhatjuk. Ezen lehetne reformot végrehajtani, de lévéen senkinek se érdeke a reform, hisz így is veszik a vackokat és – úriasan szólván – pottyantanak rá. Ezért a hiba, azaz a bug megmarad örökre.

Csilla viszont a bugoktól eltérően a reformok szakadatlan, folyvást-folyásába került. Már sokkal több, mint harmadik! Nem, nem negyedik, ahogy azt gondolhatná mindenki önmaga. Csilla szinte a szerkesztőségünk életető eleme, nem „csak” harmadik a továbbiakban.

Hű olvasóim!... hűűű... olvasóim?! Olvas egyáltalán még valaki? Halló elaludtál? Tessék tovább olvasni!

Hello Neu Lokál, Hoboe Mecto, Nouveau Local!!!

Hogy és mint vagyunk öregem?!? (Hozzám szólál, gyermekeim? – Newlocal) Itt a távoli Bp-en (Budapest: Mo. fővárosa, lakossága 2 mill. emberek laknak itt a lakosság, huszonvalahány ker. blah-blah) minden csendes!! Vétel. (Mit vegyek? – Newlocal)

Először is szeretném letenni a voksomat a februári CéDé-Ix-re, Lécci küldjétek azt a frányus csekkeket. Repdesve várom. Köszike. (Cuki pofi! Nem érsz rá egy kis bélyeggyűjtemény mutogatásra a héten? –Newlocalka)

Téma numer cváj: Szegény félénkét jól KIEW-rudaltatók. Na mindegy. Ez már a múlt lelken szárad. (Jó volt) (Miből gondolod? – Newlocal)

Nem egészen értem, miért raklatók be olyan pihentagyú levelek íróinak a leveleit, mint pl.:

v1.0: „Frankó az újságotok, és ti is jó fejek vagytok!” vagy

v2.0: „Hogy lehet kvarcórából P-6-ost eszkábálni, nem tudom, milyen algoritmust használják?”

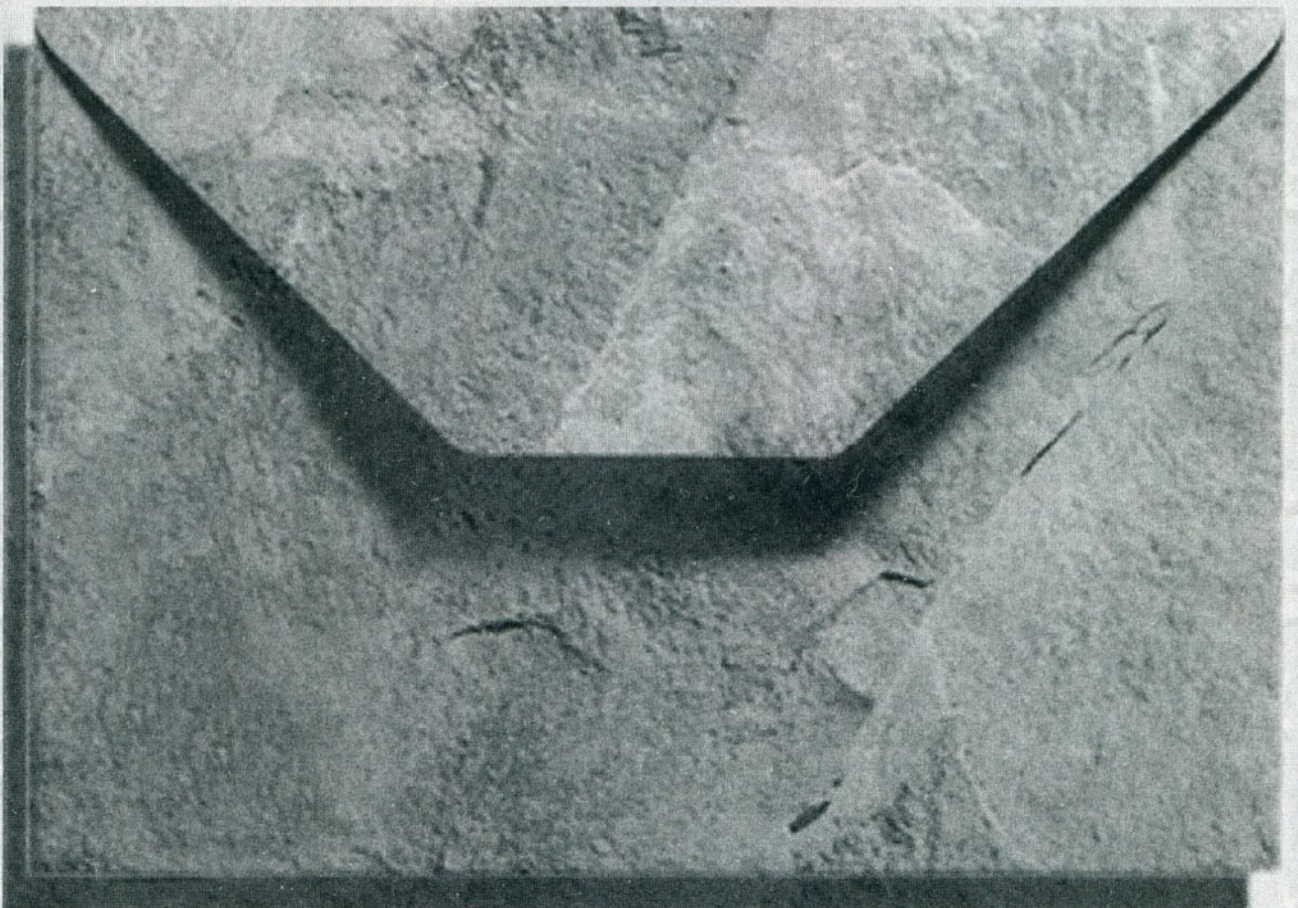
Ezek tiszta gógyisok, elmebajosok... stb... stb... Na jó, na jó. (Idézet Cs. Tamástól) Te, miért nem vesszük fel a konfliktust egymással az E-Mailen keresztül? Írj a 86c4cs@linux.ajgbbp.hu -ra, oks?

Van Interneted, haven't you? Akkor majd, ha kijön a WormsNet, akkor megmérkőzünk! Nem akarok szerény lenni, de bárkit lemosok flólesz víktóriára. Majd meglátjuk mi fog kúszni ebből a cuccból.

Komoly témára úszva: A Java rohadtul érdekel. Nem tudtok valami helyet vagy embert, aki tanítana erre a fantasztikus históriára. Klafa.

Zárom soromat: Válaszolj a Circus Maximusban vagy az E-Mailen keresztül. Csóváz.

Először is köszönöm a földrajzórát. Hiába, mi mindenre jó egy Levrov. Maga a távoktatás reformja. Apro-pó, tényleg ennyire kevés ember lakik itt? Én sokkal többre tippeltem, olyan 15 millióra. Onnan számoltam ki, hogy átlagban napi 1800 ember mellett megyek el, és soha nem ismerem egyiket sem, sőt addig mintha nem is láttam volna őket soha. Na mármost 23 évem óta ez így van (uff, leleplezted magad! – a szerk.), tehát 23\*365\*1800 kábé 15 milliót ad. Ezek szerint, ha csak 2 millió ember lakik itt, akkor most 3 éves vagyok. Na Ne! Ijedtségemben gyorsan elküldtem a csekket, hogy leellenőrizzem, tudok-e még írni 3 évesen. Egyébként már megjelent a CD-X 5 is. Kell? (Duke Nukem 3D Rulez !!!! – Newlocal öccse) Hm. Ez meg mi itt? Már egy percre se szabad magára hagynom a gépem? Ja, ha már gépről van szó. Egyrészt Te is leírtad, hogy „Frankó az újságotok, és ti is ...” mégse vagy gógyis,



másrészt a kvarcórából könnyű P-6-ot készíteni. Az órában a kristály általában 32KHz-et generál, s ezt kell kicserélni 150MHz-es kristályra. Ezen meg egyszerűen futtatható a Java nyelv, s elég gyors is lesz. Ha az átalkítással elkészültél, akkor menj a www.sun.com-ra, ott találsz Javához mindent, mi szem-szájnak ingere. Csőváz? Nem vagyok én Hát Izsák.

No, figyeltek még? Leteszteltem: 5-4-3-2-1! Most összekeverem, és ti mondjátok el jó sorrendben: 1-4-3-2-5! Jó! Végül egy aktív levélírónk következik.

Kedves PC-X (Newland)!

Engem G. Istvánnak hívnak, s jelen pillanatban itt ülök Kővágószőlősen (Egy kis porfészek Pécs környékén), az uránbányától vagy 2-3 km-re és mélyeket lélegzek a radonos levegőből. A februári PC-X-et már megemésztettem, de azért még találok benne érdekesebb infókat. Az Arénát még csak pár perce olvastam, és megjött a kedvem a levélíráshoz. Mivel szükségem van ember volnék, ezért rövidre fogom:

1. dicséret (tehát a szokásos Cool, No.1, stb.) Ezt nem részletezem, mivel eléggé unalmas lehet mindig ugyanazt hallani.

2. Amivel bajom van: Az értékelés, illetve nem is ez, inkább a pilométer. Némely ismertető, leírás esetén hajlamosak vagytok elhagyni ezt az igen fontos dolgot. Itt van pl.: a Worms! No.1 játék, erre az ember semmit nem tud meg a szükséges config-ról. Másrészt, olyan nehéz volna mondjuk egy FD jelet kitenni, ha létezik lemez verzió? Harmadszor, tapasztaltam már (nem is egyszer), hogy a minimális hardware-nél megadott teljesítményű gépnél jóval gyengébb masinán is tökéletesen játszható egy játék.

3. Na már most ne tessék rám haragudni – én se haragszom rátok a 2. pontban leírtak ellenére sem, és maradok hű olvasója a lapnak.

G. István

Ha jól vettem ki a szavaidból, akkor te hamarosan a Harvardon leszel...

...három füled, az időközben növésnek indult hatodik érzéked és lábujjaid miatt. Ha híres leszel, ne felejtse el megemlíteni a PC-X magazint is, hogy „Lám ezzel kezdtem, és mivé váltam!” A dicséretet, pedig szívesen fogadom, egy ilyen híresség jelöltől. A Kukacoskodó problémára válaszolva: igyekszünk odaírni, lemezes-e vagy nem, de manapság már 5000-ért van duplagyors CD-olvasó, úgyhogy egyre kevesebb értelmű van a floppyknak. A minimum hardware általában az, amit a dobozára írnak a programnak. Ha ez nem az igazi minimum, akkor abban nem (vagy nem mindig) mi vagyunk a ludasok. A pilométer amúgy változik, mint maga az újság is, júniustól új formában, méretben, dimenzióban láthatjátok viszont.

S miért haragudjak, kedves levélíró, tenmagadra? Neked dolgod az, hogy minket jó levelekkel láss el, melyre örömmel és legjobb akaratunkkal válaszolhatunk. S midőn cikket olvasál, a meglegedés démona kerülgessen. Ez pedig annyira így leszen, hogy következő hónapban is találkozunk, hasonló keretek között. Mélységes tisztelettel, maradok alázatos szolgája:

Vlagyimír Levrov, alias  
Newlocal démona

# RAGE'96

**Nagyszabású számítógépes party  
kerül megrendezésre  
1996. május 31-től június 2-ig  
(péntek du. 4-től vasárnap de. 10-ig)  
Budapesttől 3 km-re, Kistarcsán.**

**Pontos cím: Kölcsey Ferenc Ált. Isk.  
2143 Kistarcsa, Kölcsey F. u. 1.  
Versenyek: PC Demo, PC Intro (64k,  
4k), Grafika, Zene (4chn, 32chn),  
Lamer, Wild, Doom, Duke, Fun,  
Brutal. Elő Koncert.**



## Újra PC-X Tábort Parádon!

A nagy sikerű, hagyományos, de idén megújuló parádi PC-X tábor 1996. augusztus 4-10 között lesz.

A Kecskeméti Ifjúsági Otthonnal közösen szervezett táborban terveink szerint délelőttönként szakmai programok, előadások kerülnek megrendezésre, többek között a PC-X irógárdájának közreműködésével (3D grafika, programozás, zenélés, Internetezés stb). Hogy feloldjuk a "száraz" számítógépezést (na jó, lesz azért Quake és Duke Nukem 3D compo), kínálatunkban szerepel szkander bajnokság (a nyertest Shuerue is kihívja), számháború, nappali és éjjeli túrák és csavargások a festői, parádfürdői tájakon, palacsintaevő, CD-célbadobó verseny is. A hagyományoknak megfelelően sztárvendégünk is lesz egy neves humorista személyében.

A teljes táborozási díj étkezéssel és szállással: 7500 Ft (ezt csekken fizetheted be).

Elhelyezés faházakban, valamint sátrakban matracos ágyakkal, hideg-meleg vizes zuhanyzóval. A számítógépeknek külön faházat biztosítunk.

Jelentkezési határidő: 1996. július 10.

Hívd a Kecskeméti Ifjúsági Otthont a 06-76-481-686-os, vagy a 06-76-481-523-as telefonszámon, és keresd Mozót, azaz Molnár Zoltánt. Mindenkit szeretettel várunk!

**Gyere el, ha nem akarsz kimaradni  
az év legnagyobb bulijából!**

HARDWARE

MÉLYVÍZ

**SZERETTEL KÖSZÖNTÖK MINDEN KEDVES ÉRDEKLŐDŐT, MA IGEN ÉRDEKES DOLGOKRÓL EJTÜNK SZÓT EBBEN A ROVATOMBAN. IGAZ, EZ NEM ÚJDONSÁG, HISZEN AZ EDDIGI DR. MIDI-CIKKEK SEM ARRÓL VOLTAK HÍRESEK, HOGY BÁRMIFÉLE JÓTÉKONY HATÁST GYAKOROLNÁNAK OLVASÓJÁNAK ADRENALIN SZINTJÉRE; AZ IZGALMAK FOKOZÁSA, A CSELEKMÉNYSZÁL BONYOLÍTÁSA OKÁN SOKAN HITCHCOCKHOZ HASONLÍTOTTAK. A MOSTANI FEJEZET AZONBAN AZ EDDIGIEKEN IS TÚLTESZ.**

egyik például először az AWAVE nevű shareware programot, ami az eddigi legkomplettebb hangfile-konverter, amivel pályafutásom során találkoztam. Repertoárjában ott van gyakorlatilag valamennyi ismertebb tracker, minden RAM-kezelő hangkártya saját hangszerformátuma, profi MIDI-samplerok, komoly és fél komoly hangfeldolgozó programok, valamint más számítógéppatformok hangformátumai. További ragozás helyett most felsorolom mindet:

.669, .AIF, .AIFF, .AIFC, .ALAW, .AU (Sun/NeXT), .AVI, .AVR, .CDR, .DEWF, .DIG (Sound Designer), .DMF, .DSF, .DSM, .EFE (Ensoniq), .ESPS, .EUI, .F2R, .F3R, .FAR, .FSM, .GKH (Ensoniq), .GSM, .HCOM (Sound Tools), .IFF, .INI (GUS), .INRS, .KR1 (Kurzweil), .KRZ (Kurzweil), .MAT, .MAUD, .MED, .MDL, .MOD, .MPA, .MP2, .MTM, .MUS10, .NIST, .OKT, .PAT (GUS), .PSION, .PSM (Protracker), .RAW, .S3I, .S3M, .SAM, .SB, .SBK (AWE32), .SD1 (Sound Designer), .SDK (Roland), .SDS (MIDI Sample Dump), .SDX, .SDW, .SF, .SF2 (E-mu), .SFD, .SFI, .SFR, .SMP (Samplevision), .SMP (AdLib Gold), .SND, .SND (Akai), .SNDR, .SNDT, .SOU, .SPL, .SPPACK, .STM, .SYW (Yamaha), .SVX, .SW, .TXT (text audio!), .TXW (Yamaha), .UB, .UDW, .ULAW, .ULT (Ultracker), .UNI, .UW, .UWF, .V8, .VAP, .VOC (Creative Labs), .WAV, .WFB (Turtle Beach), .WFD (Turtle Beach), .WFP (Turtle Beach), .XI, .XM

Az AWAVE Internetről elérhető a <http://nada.kth.se/~f93-maj> címen.

Aktivizálódik a Steinberg. A PC-X-ben már részletesen bemutatott Cubase, a világon legtöbbet használt és legtöbbet utánzó dalszerkesztő PC-verziója újabb mérföldkőhöz érkezett. Most boltokba került, 2.8-as verziója jelentős előrelépés az eddigiekhez képest. Először is, teljesen Windowsos lett; noha az eddigi verziók is Windows alatt futottak, nem volt meg az a bizonyos Windows-like – a menük és a dialógusok grafikailag és filozófiájukban is eltértek a Windowsban megszokottaktól, gyakorlatilag a Cubase más gépeken futó verzió-

# Dr. MIDI

ja lett lemásolva. Ez, azontúl, hogy zavaró, eléggé instabil működést okozott, ami a rosszul megírt alaprogram-kódok számlájára írható. Ennek viszont most vége, minden pop-upot, párbeszédet satöbbit a Windows vág elének, a megbízhatóság pedig drámaian megnőtt: nekem eddig még egyszer sem szállt el. Az About menüben olvasható stáblista bővülése azt sugallja, hogy valódi Windows-programozók is kerültek a csapatba, ezért vannak a kedvező változások. Most pedig a valódi újdonságok: látványtechnikailag utolérték a Macintosh-verziót. Ki lehet színezní a Partokat (ezek egy-egy felvételt tartalmazó kis dobozok), sőt .BMP-t lehet alájuk tölteni – mondjuk, egy jó kis tájképet vagy egy Schwarzfotót, kinek mi hat inspirálóbban. Van nagy méretre nagyítható time-code ablak, belülről lehet lejátszani .AVI mozikat (természetesen a zenével szinkronban), a Gravis-tulajdonosoknak pedig az a jó hír, hogy tudja a patch cachinget, vagyis automatikusan feltölti a kiválasztott hangprogramokat. A kottások sem maradnak hoppon, ugyanis a nekik szóló Cubase Score sorozat is megújult, a 2.0 verzióval. Ebben mindaz benne van, mint a 2.8-ban, plusz még jelentős kottaszerkesztési újdonságok: 8-as kotta polifónia szólamonként, gitár tabulatúra és még sokan mások. Akinek pedig mindez nem elég, a frankfurti Musikmesse-standon már látható volt az új Cubase-család, a 3.0 verziószámú, ahol már az alapverzió is képes többsávú digitális hangrögzítésre hangkártyával – ezt a változatot év vége felé láthatjuk, addig hangfelvétellel: Cubasis Audio.

A Steinberg más területen is lépett: kihozta az első 32 bites, Windows 95-ön vagy NT-n futó hangszerkesztő programot, Wavelab néven. A kategóriában sokáig egyeduralkodó Wave for Windowst először a Sound Forge-nak (a Sonic Foundrytól) sikerült meghaladnia, most pedig itt az újabb nagyágyú, ami körülbelül hasonló színvonalon áll: van, amiben jobb, mint a Forge, van amiben rosszabb. A Wavelab ugyanis gyors; egyes műveleteket, melyekre más programoknál eddig hosszú percekkel kellett várni, szinte azonnal végrehajt, ráadásul programon belüli multitaskban, tehát például lejátszás közben is lehet műveleteket végezni. A „komoly” programokban szokásos jelfeldolgozási műveletek mind megvannak: time-stretch, pitch-shift, resampling, formátumkonverziók, dinamikaműveletek (grafikus editorral!), hangszínezés, spektrumanalizátor. A multimédia-fejlesztők kedvence viszont a batch-feldolgozás miatt lesz; meg lehet adni egy csomó file-t, hozzájuk egy rakás műveletet, aztán lehet menni aludni, a program valamennyi file-on végrehajtja a feladatokat.

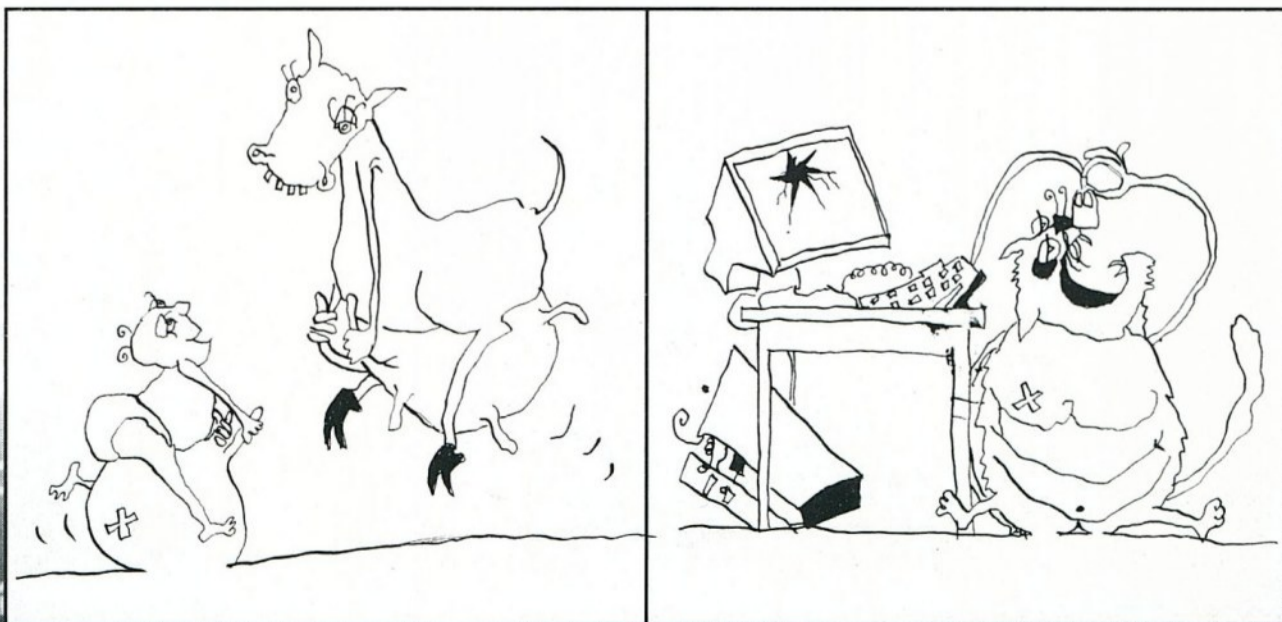
Az előbb említett konkurens, a Sound Forge külső szereplőkkel erősít: kiegészítő modulként (plug-in) a Macintoshon működő csúcscsúcsrendszer, a Pro Tools egyik legnagyobb szoftware-elemét adaptáltatják, amely az izraeli Waves elnevezésű cég fejlesztése. Ez a program a master-kompresszornak egy speciális fajtája, melynek feladata, hogy azonos csúcskivezés mellett, a lehetőségekhez képest egyre nagyobb hangerőt lehessen elérni. A demo, ami már közkézen forog, Pentium 90-es processzortól kezdve valós időben dolgoz fel sztereó, 44 kilohertzes, 16 bites file-okat, megdöbbenő eredménnyel. Mintegy mellékesen 8, 12, 16 és 20 bites zajformáló ditherelést is végez (a belső 24 bites formátumról), saját, már legendás IDR-algoritmussal, szintén meghökkentően jól. Amint kapható lesz a végző verzió, jelezzük.

Egy teljes fejezetet szenteltünk pár hónapja az NVidia NV1-es chip hangképességeinek (ez a 3D grafikus chip először a Diamond Edge 3D kártyán volt fellelhető, a CeBIT-en pedig több más gyártó is bemutatott rá eszközt, például a Genoa). Most újabb jelentős állomáshoz érkezett ez a pompás kis morzsa: az NVidia fejlesztési szerződést írt alá azzal a professzionális effektprocesszorokat fejlesztő és gyártó céggel, akinek világszínvonalát senki sem vitatja. A Lexiconról van szó (zenész- és hangmérnökszemek bepárásodnak), melynek képviselője a kiadott kommunikációban elragadtatással nyilatkozott az NV1-ről – így a Sonic Foundry mellett már a második szuperprofi tette le a voksot az NV1 mellett.

Elmúlt havi számunk az első Interwave-chipes hangkártyáról, az Ultrasound PNP-ről szólt (a CeBIT-en erre a chipre is mutattak be alternatívákat); az írásban hiányosságként kellett felrönnöm a RAM-kezelés megoldatlanságát. Nos, a Gravis bepótolta a leckét, és feltette home page-ére a Patch Converter nevű utilityt, amely lehetővé teszi a régi Ultrasound .PAT formátumának konvertálását a PNP .FFF formátumára, valamint tartalmaz egy README-t is, amelyben megtalálható a patch-feltöltés mikéntje és az .INI file helyes kialakítása.

Végül, de nem utolsósorban pedig a szintit tulajdonosok álma: egy kis amerikai cégtől rendelhető a Noize nevű program, amely egy univerzális szintitizátoreditor. Temérdek szintitizátortípust ismer és olcsóbb minden eddigi editornál. Az egyetlen szintitprofil ismerő verziója 99 dollárba kerül és minden további szintitprofil 20-30 dollár. A program hibátlanul működik, minden benne van, aminek benne kell lennie. További infó a <http://www.terzon.com> Internet-címen.

GG



# A demopályázat eredményhirdetése



## TISZTELT HÖLGYEIM ÉS URAIM!

**NAGY ÖRÖMÖMRE SZOLGÁL, HOGY EZ ALKALOMMAL ÉN ÁLLHATOK ITT ÖNÖK ELŐTT ÉS JELENTHEM BE AZ ELSŐ PC-X DEMOPÁLYÁZAT VÉGEREDMÉNYÉT! GONDOLOM, MÁR MINDENKI LÉLEGZETVISSZAFOJTVA VÁRJA, HOGY KIDERÜLJÖN, KIK KERÜLTEK A DOBOGÓRA. TESSÉK NYUGODTAN LEVÉGŐT VENNI, ELŐSZÖR UGYANIS ÖSSZEFOGLALNÁM MINDAZT, AMI TAVALY JÚLIUS ÉS IDÉN MÁJUS KÖZÖTT TÖRTÉNT, PÁR SZÓBAN MÉLTATNÁM A BEÉRKEZETT PÁLYAMŰVEKET ÉS SZAVAZATOKAT, S MAJD CSAK EZUTÁN TÉREK KI A DÍJAKRA.**

**K**ezdem tehát ott, hogy tavaly nyáron a PC-X Magazin – felbuzdulva a korábban nagy sikert aratott grafikai pályázaton – meghirdette első Demopályázatát, Demo, 64K Intro, 4K Intro és Muzax kategóriában. A pályázat határideje no-

alakult ki a végeredmény. A pontozás pontos mikéntjével most nem untatnám a nagyérdeműt, akit érdekel, írjon vagy telefonáljon!

Térjünk rá a beküldött pályaművekre! Nagy örömkre szolgált, hogy a magyar Scene kiváló tagjai is pályáztak. Persze voltak olyanok, akiknek ez nem tetszett, mondván hogy a „profiknak” külön kategóriát kellene csinálnunk, hogy ott versenyezzenek egymással. Ezzel a véleménnyel nem tudtunk azonosulni, s a beküldött programok, majd később a közönségzavazatok is minket igazoltak: az úgynevezett „amatőrök” is nagyon szép pályaműveket készítettek, abszolút versenytársai voltak a „nagyoknak”!

Az eseménynek persze voltak árnyoldalai is. Egyesek furcsán értelmezték azt a kitétel, hogy csak saját maguk által készített alkotásokkal lehet pályázni: szép számmal kaptunk ezeréves zenéket, amelyek hallatán nagyon jól éreztük magunkat (nosztalgia rulez!). Hogy mennyire nem érdemes csalni, arra jó példa, hogy volt olyan pályamű, amiről mi magunk nem tudtuk, hogy lopott, de a szavazólapokon páran felhívták rá a figyelmünket, hogy hol járunk utána, ez alapján diszkvalifikálni tudtuk az ily-

– ők tudni fogják – levele sem számított 34 szavazatnak, különben sem hisszük, hogy a lányok annyira rajonganának a demókért (persze, lehet tévedünk)! A CD-X-en direkt kértük, hogy a mű címét és a szerzőt is tüntessék fel a szavazólapra, ehhez képest számtalan „Zene134.S3M” jellegű szavazat volt, nem kis idővesztéséget okozva a zsűrinek. Nem is beszélve arról, aki a levélpon sakkozta ki a végeredményt (hat-szor áthúzva, átnyilazva, kipontozva, bekarikázva stb.), külön szórakozást jelentett, amíg kibogarástunk. Legközelebb az ilyen szavazatok egyszerűen érvénytelenek lesznek nyilvánítva. Jelen esetben csak azokat dobtuk szemétkébe, amin első-második-harmadik helyen ugyanaz szerepelt, illetve ahol a kedves szavazó később meg gondolta magát, és átnyilazta az első és a harmadik helyezettet! Próbáljátok meg ugyanezt egy adóbevalláson előadni, az APEH-nek hátha jobb a humora!

A 64K Intro kategóriában sajnos élnünk kellett a diszkvalifikáció eszközével, ez a magyarázat arra, hogy miért ilyen nagy a pontkülönbség a második és harmadik helyezett között.

4K INTRO	64K INTRO	DEMO	MUZAX
I. Syndicate (MicroGenius) 1541 pont	PC-X the Ad. (United Force) 2387 pont	2Complex (Shock!) 1592 pont	Fairyland (Attisoft) 722 pont
II. Somthing (Morgan / Criminal Gang) 1489 pont	Little (Morvai Tamás) 1730 pont	Outlives of Windows (Outlaw Guys) 1499 pont	Tizedes (Trajic) 471 pont
III. 4K3D (One-Man-Team) 1240 pont	Damage1 (Revolution) 685 pont	One (Unreal) 1082 pont	Find (Engelhardt Szabolcs) 433 pont

vember 15-e volt, így a remekművek a decemberi CD-X-en kerültek a nagyközönség elé. Igazság szerint nem számítottunk arra, hogy már január elején bokáig járunk majd a visszaküldött szavazólapokban, arra meg végképp nem, hogy háromszor is el kell tolnunk a visszaküldési határidőt (bár a Win95 és a Dungeon Keeper mellett nem rúgunk labdába)! Végül is április elejére sikerült kiértékelnünk a közönségzavazatokat, majd ezután ült össze a szakértő zsűri, hogy ő is értékelje a pályaműveket. Az így elkészült két eredményt összefésültük, így

módón „doppingoló” versenyzőket (volt, aki dobogós helyről lett kizárva). Neveket nem mondunk, mindenki tudja magáról, ha csalt! Reméljük, hogy ez tanulsággal szolgál mindenki számára, aki a jövőben részt kíván venni pályázatunkon.

Megemlékeznék a közönségzavazatokról is. Nagyjából ugyanaz történt, mint a Hardware Depo játék esetében: voltak, akik nem sajnálva a pénzt az amúgy igen drága bélyegre, többször is elküldték szavazatukat (ugyanaz a cím, kézírás, postahivatal, szavazat stb.). A kedves 6/A

Egy éves PC-X és CD-X előfizetést nyerhettek a „majdnem dobogósok”. Ezt azonban csak a Demo, illetve a Muzax kategóriában adjuk ki, így a nyertesek:

- **Demo kategóriában:** Polyfun (DemonSoft)
- **Muzax kategóriában:** DanZone (Benczur Nándor), illetve RaveGirl (Bari Máriusz).

Remélem jól szórakoztak, viszontlátásra a Második PC-X Demopályázat Gálaestjén!

**KÉRJÜK, HOGY A DÍJAZOTTAK MINÉL ELŐBB KERESSÉK MEG SZERKESZTŐSÉGÜNKET A DÍJÁTADÁS HELYÉVEL ÉS IDEJÉVEL KAPCSOLATBAN, MERT SOK CÍM ÉS TELEFONSZÁM HIÁNYZIK, ÍGY NEM TUDUNK MINDENKIT ÉRTESÍTENI!**

CÍMÜNK: 1537 BUDAPEST, PF. 386.

TELEFONSZÁMAINK: 156-3211/IDG/PC-X, 156-0337 VAGY 156-8291

# HARDWARE

## MÉLYVÍZ

**ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉPEK Belső VILÁGA IRÁNT ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGCIKKEK ÚTJÁN HARDWARE SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MEG SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: A GÉPBE TÖRTÉNŐ SZAKSZERŰTLEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS A SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.**

A múlt alkalommal kitértünk a vinyók mechanikai felépítését, valamint szó volt az IDE szabványon keresztül történő adatforgalmazás lehetőségeiről és az esetleges problémaforrásokról. A merevlemez egységek azonban nem csak az említett IDE felületen kommunikálhatnak! Rendkívül elterjedtek az úgynevezett SCSI csatolóval szerelt vinyók. A betűszó jelentése Small Computer Systems Interface, és kétféleképpen illik ejteni: vagy „escéesi”-nek, külön-külön kimondva az egyes betűket, vagy „szkási”-nak (helyesebben „szkázsi”-nak). Utóbbi az angol *scuzzy* műszóból származik, amit csak azért találtak ki, hogy ki lehessen mondani a rövidítést. Származásáról nincsenek pontos információink, az biztos, hogy az Apple gépekben kezdettől fogva ez a szabványos csatoló.

## ÍGY MŰKÖDIK

Az SCSI használatának jelentősége alapos változáson ment át az elmúlt időszakban. Míg korábban azért vásárolták, mert sokkal gyorsabban lehetett rajta adatforgalmazni, mint egy IDE csatolón, ma már a több eszköz egyszerre történő kezelésének lehetősége került előtérbe. Eredetileg arra

# HW Depo



találták ki, hogy drága háttérberendezéseket több gép közösen, minél nagyobb sebességgel használhasson. A nagy sebesség elérésének egyik legjobb módja, hogy a kezelt egységek intelligensek, így a vezérlés során csak azt kell megmondani, hogy mit akarunk; a végrehajtás a periféria illesztőegységére van bízva. A számítógép komplett működését is gyorsító másik lehetőség a processzor terhelésének csökkentése. A SCSI kártyán (*Host Adapter*) egy teljes értékű processzor található, amelynek feladata a számítógép (*Host*) kommunikációs igényeinek kiszolgálása, az alapszintű kezelési utasítások kiadása és a magasabb szintű utasítások értelmezése, ezáltal a központi processzor(ok) terhelésének csökkentése.

A több gépből való elérés gyakorlati megoldása, hogy négy (valójában öt) fő fázisra osztják az SCSI vezérlés működését.

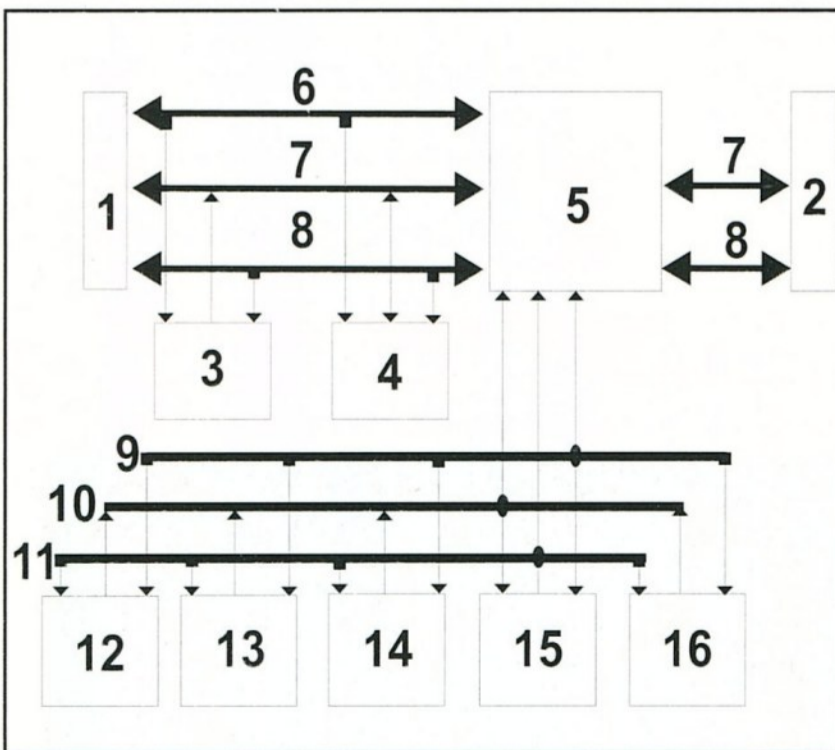
- 1. Szabad Fázis:** nincs kijelölt, az adatvonalakat használó egység. Ez az alapállapot.
- 2. Arbitáció:** ebben a fázisban történik a kommunikációkérés. Amennyiben több eszköz is forgalmazna, akkor annak megválasztása, hogy melyik birtokolhatja az adatvonalakat szintén ebben a fázisban történik. Ha csak egy vezérlőkártya (*Host Adapter*) van a vonalon, és nem jellemző párhuzamosan több egység kezelése (nincs reszelekció), akkor ennek a fázisnak a letiltásával értékes nanosecundumok takaríthatók meg.
- 3. Szelekció és Reszelekció:** a kommunikációs jogot szerző *Host* kiválasztja a vezérelni kívánt eszköz illesztőegységét (mondjuk célba veszi, ezért annak neve *Target*). Ha a kiválasztott eszköz végezte feladatával, az időlegesen megszakított kapcsolatot újra felveszi. A kapcsolat megszakítására akkor van szükség, ha az SCSI felületen megvalósítható kommunikációnál lassabb folyamatok zajlanak (lemez írása, olvasása), és eközben más eszköz is forgalmazna az adatvonalon keresztül.

**4. Adatvitel:** a kommunikációt kiváltó (indikátor) és a megcélzott egység közötti önfelelt csevely fázisa. Ez további négy részre bontható, annak függvényében, hogy milyen jellegű adatok áramlanak az adatvezetéken.

- 1. Parancs:** a kezdeményező egység utasításokat küld a cél egység számára.
  - 2. Adat:** a kezdeményező és a célegység közötti valós adatforgalom.
  - 3. Allapotjelentés:** a célkészülék a parancs végrehajtása után állapotinformációkat küld a kezdeményező egységnek. Általában ezt előzi meg a reszelekció.
  - 4. Üzenet:** a kezdeményező és a cél egység közötti üzenetátadás.
- Az SCSI felület meghatározza, hogy maximálisan milyen hosszú kábelen, összesen hány eszköz elhelyezésére és elérésére van lehetőség. Ez normális esetben – mondjuk egy PC-t és egy egyszerű Adaptec kártyát véve alapul – 6 méter hosszú kábelt és 7 különböző eszközt jelent. Ez a „szabadság” extrém helyzetekhez is vezethet, például elképzelhető, hogy egy szál magányos vinyó elérésért akár 7 *Host Adapter* (vagyis számítógép) is küzd. Sőt, annak sincs elméleti akadálya, hogy egy számítógépben 8 különböző *Host Adapter*-t használjunk. Gyakorlatilag négynél többet nem nagyon lehet belepakolni úgy egy gépbe, hogy ne akadjanak össze sem egymással, sem valamelyik másik perifériával vagy csatolóval.

## SZABVÁNYOK

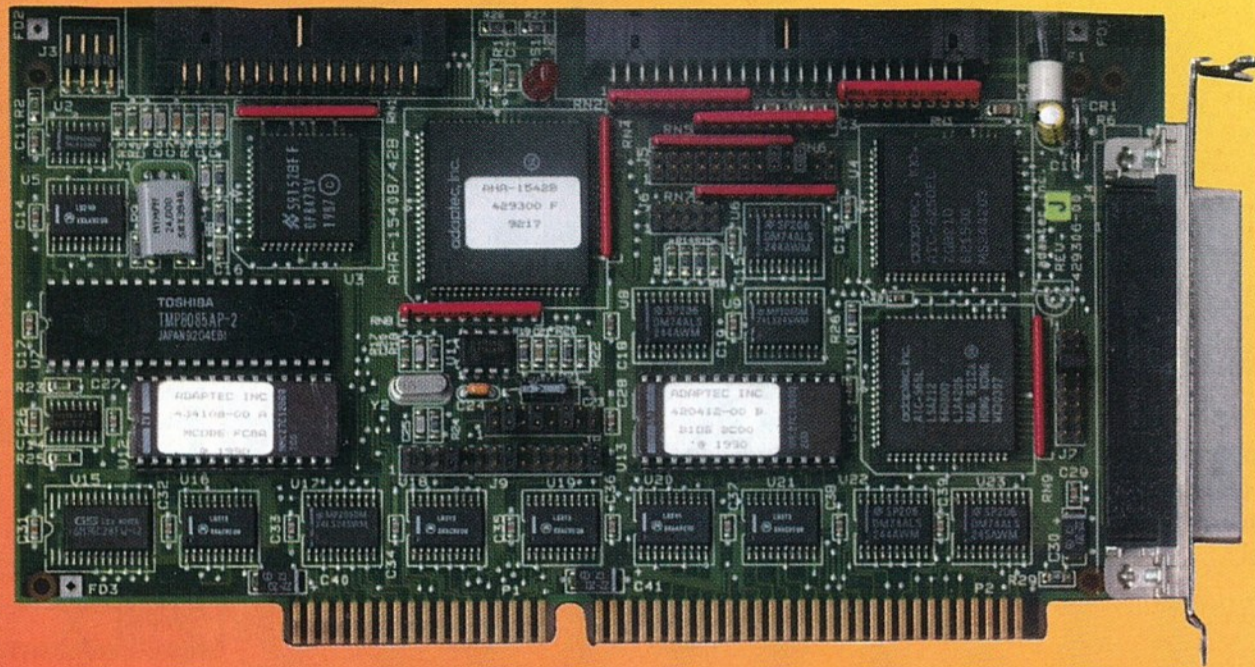
Tekintsük át röviden a szabványokat. 1986-ban jelent meg az **SCSI-1-es illesztő** szabvány, amely kétféle adatforgalmazási módot definiált: az aszinkront, amellyel 1,5-2 MB/s, illetve a szinkront, amellyel 5 MB/s elméleti sebességet lehetett elérni. Ez az akkori perifériáknak (winchesterek, illetve a 90 éves elején az egyszeres CD-ROM olvasók) bőven sok volt. A technika rohamléptű fejlődésével egy szabvány csak úgy képes lépést tartani, ha mindig megújul (nem tudom hogy hol, de megközelítőleg így olvastam). Nos, a technika ebben az esetben 1991-92 táján kezdett el rohanni, így hamarosan napvilágot látott az **SCSI-2-es** szabvány. Azon kívül, hogy rengeteg új perifériát támogatott és kibővítették a parancskészletét, sokat javítottak az időzítésen, így éppen a duplájára tudták feltornáztatni az adatforgalmazás sebességét (3 MB/s, illetve 10 MB/s). Nem sokkal később megjelent a **FAST SCSI** kifejezés a köztudatban, aminek kettős jelentése is van. Eszközökre érte, arra mondják, hogy „FAST”, amely szinkron kommunikáció esetén el tudja érni a tényleges 5 MB/s átviteli sebességet. Igaz, ennek elméleti lehetősége már meg volt az SCSI-1 esetén is, de az akkori időzítés ezt nem tette lehetővé. A FAST SCSI másik jelentése szorosan összefügg a **WIDE SCSI** névre hallgató újítással, amely lehetővé tette a 16 bites, illetve 32 bites adatforgalmazást. Ebben az esetben a FAST SCSI egy adatátviteli szabvány, amely 10 MB/s-os sebességet ér el normál 8 bites, valamint 20, illetve 40 MB/s-ot a 16, illetve 32 bit széles adatforgalmazás mellett. Egyelőre még csak tervezet az új, **SCSI-3-as** szabvány, amely akár már 32 perifériát is kiszolgál egy adapterről és új kábelezt vezet majd be.



- 1. A számítógép busza (ISA, PCI, stb.)**
- 2. Az SCSI kábel**
- 3. A Host Adapter BIOS-a**
- 4. Floppy vezérlő (nem mindig található meg a kártyán)**
- 5. A Host Adapter illesztője**
- 6. Címzés**
- 7. Adatvonal**
- 8. Vezérlés**
- 9. A Host Adapter processzorának vezérlőjel-vonala.**
- 10. A Host Adapter processzorának adat-vonala.**
- 11. A Host Adapter processzorának cím-vonala.**
- 12. RAM**
- 13. MCODE**
- 14. Kapcsolók és értékelő logika.**
- 15. Processzor és értelmező logika.**
- 16. EEPROM és értékelő logika.**

SCSI Host Adapter A blokk-diagram egy „kulturált” vezérlő egységeit ábrázolja, néhány része (pl. RAM) nem kötelező része a felépítésnek.

Egy kulturált (Adaptec 1542C) vezérlő sematikus felépítése



Egy kihalt széria utolsó darabja: Adaptec AHA 1542B. Ezen még nincs BIOS beállító program, ezt jumperelni kell!

## PIAC

A magyar piacon jelenleg a Adaptec kártyák tarolásának lehetünk tanúi. Ez a nyolcvanas évek közepén alakult kis cég a kilencvenes évek közepére olyan riválisokat szorított maga mögé, illetve vásárolt fel, mint a **Trantor** vagy a **Future Domain**. Ismertebb kártyáik a 1542C egyszerű ISA-s széria, a 2842-es VLB-s, illetve a 2940-es PCI-os szériák, de a teljes család több tucat kártyából áll! Szintén jót mondhatunk az itthon kapható másik kártyacsaládról, a DPT-ről is. Ezek azzal emelkednek ki a szürke átlagból, hogy egyes típusaik cache-elhetők, s így látványosan gyorsak. E kettőn kívül fel-felbukkannak régi Future Domain és Trantor kártyák, általában CD-ROM-ok meghajtóiként, esetleg hangkártyákra szerelve. Szerencsére viszonylag kevés a kétes forrásból származó névtelen és/vagy gagyi kártya.

## AZ SCSI ELŐNYEI:

- Nagy adatátviteli sebesség.
- Egybefüggő merevlemez kapacitásnak csak gyártástechnológiai és gazdaságossági határai vannak.
- Ellenőrzött, paritásos adatforgalmazás lehetősége.
- Külső és belső csatlakozás egyszerre. Nem kell mindent a házba gyömöszölni, majd folyékony hidrogénbe áztatni a hőtermelés miatt, hiszen akár az összes egység külön szellős házba szerelhető.
- Egyszerre maximálisan 8 vagy 16 egység kezelése. Minden, a vonalon lévő készülék maximum 7 (15) egységet kezelhet (logikai egységek). Vonateffektus, azaz a vezérlőre nem csak perifériát köthetünk, de újabb vezérlőt is.
- Magas szintű parancsprogramozás. Magyarán, a vezérlőutasításokat, mint magas szintű programnyelvet kezelhetjük azzal a plusz előnnyel, hogy azonnali értelmezésre kerülnek a csatolófelületen, mindenféle fordítás nélkül.

## AZ SCSI HÁTRÁNYAI:

- Magas ár. Az SCSI csatolófelülettel szerelt perifériák ára mára már lényegesen megszélidült, alig valamivel több, mint a hasonló IDE szabványú eszközöké. A Host Adapterek áráról azonban ez sajnos nem mondható el. Vannak ugyan a drágább EIDE vezérlőkkel egy árkategóriába esők, de ezeknek tudása, mind átviteli sebesség, mind beállíthatóság (nem lehet „vonatozni”, vagy nincs paritásos átvitel) messze alatta marad a szabvány kínálta lehetőségeknek. Amennyiben nagyon korrekt

és gyors Host Adapterre vágyunk, simán ki kell csengetni egy közepes Pentium processzor árát. A minimális tudású vezérlő talán legjobb példája a HP scannerekhez adott vezérlő: semmi mást nem tud a scanneren kívül kezelni. Nagyon sokba kerülnek tovább a külső SCSI házak és sajnos a különböző kábelek sem olcsók, pedig ezekből sem árt beszerezni legalább a két legelterjedtebb típust.

- Beállítási nehézségek. Nem túl komolyak, de az IDE szabványnál mindenképpen nagyobb odafigyelést igényelnek. Minden eszközön be kell állítani az azonosítót (ID). Ez történhet jumperrel, esetleg dip kapcsolóssal. Fontos, hogy két külön egység ne legyen ugyanazon az azonosító számon, mert ez gubanchoz vezet, s azt se felejtjük el, hogy a vezérlő is egy egység, neki is van sorszáma! Az azonosítók problémája a hordozható külső SCSI perifériák esetében jelent a legtöbb gondot.

- Lezárás. A SCSI eszközökkel kapcsolatban gyakran emlegetett szakkifejezés, amely azt hivatott biztosítani, hogy a SCSI busz mindkét oldalon le legyen zárva, közepesen viszont akadálytalanul folyhasson az adat (gyönyörű ábrákat látni ezzel kapcsolatban egyik-másik kézikönyvben). A tévhittel ellentétben ennek közel sincs akkor jelentősége, mint azt gondolnánk, ugyanis a manapság gyár-

tott eszközök automatikusan megoldják ezt a problémát. Esetleg régebbi kártyák megkövetelhetik, hogy a lánc utolsó külső tagjára felkerüljön a lezáró elem (ún. terminator). Olyan kártyát ma már egész egyszerűen nem szabad venni, amely a belső egységek lezárására is háklis, és esetleg megköveteli, hogy különböző jumpereket dugdossunk át rajta, ha bármiféle változás áll be a konfigurációban!

- Kábelhossz korlátozás, bár nem valószínű, hogy bárkinek is hátrányt jelent az elterjedtebb változat 6 méterben maximalizált hossza. Aki nem tudja ilyen távolságon elhelyezni a kívánt eszközöket, az építsen ki hálózatot vagy modemes kapcsolatot.

## ÜZEMBE HELYEZÉS

Az első és legfontosabb dolog a kártya beállítása. Gondoskodnunk kell arról, hogy egyik paraméterében (megszakításban, DMA csatorna címek stb.) se adjon össze a konfiguráció más egységeivel. Nem árt gondolni azokra a perifériákra is, amelyek esetleg később kerülnek bele a gépbe. Nyilván ezek a legkényesebb dolgok, s mondanunk sem kell, jobb, ha szervizben, szakember végzi a beállítást. De ha már nem így történik, akkor igen előnyös ha van leírásunk a kártyáról.

A SCSI kártya azonosító (ID) számát illik (vagy praktikus) 7-es re állítani, illetve több egységes kártyáknál az utolsó lehetséges számra (0-tól számozzák!). Így a legkevesebb az esélye, hogy bármivel is összeakad. A winchestereket a 0-ás, 1-es, 2-es ID-re érdemes állítani, 3-as, 4-es, illetve 5-ös ID-re kerüljön a CD-ROM olvasó vagy más hasonló egység (pl. magneto-optikai drive), de 5-ösön szokás tartani a scannert is. A 6-os ID-re általában már nem kerül semmi, így ezt nevezhetjük biztonsági tartaléknak!

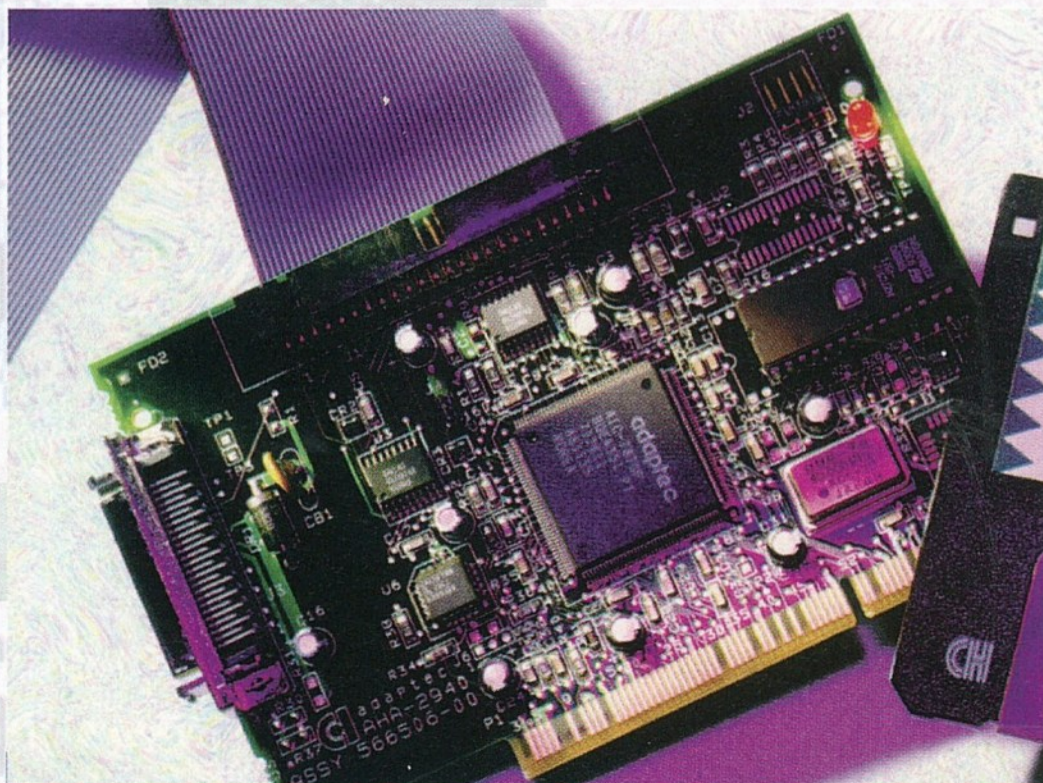
Az egységek bekábelezésekor számíthat, hogy a kártya érzékeny-e a lezárásra. Ebben az esetben ugyanis fontos, hogy az egységek fizikai sorrendje kövesse a beállított azonosítókat, hogy a sor végén levő egységet le lehessen lezárni. A belső egységeknél a drótozás igényel figyelmet, bár a közismertebb (Adaptec) kártyákat olyan foglalattal látják el, amelyekbe nem tehető bele fordítva a kábel, és a tűskéket is megvédi az elhajlástól. Gondot jelenthet a többféle külső SCSI kábel szabvány, el se kezdjük addig szerelni, míg nem győződünk meg róla, hogy rendelkezésre állnak a megfelelő kábelek!

## MÁR VÉGE IS?

Sajnos itt, ezen a ponton kell abbahagyjuk, pedig számtalan érdekes és fontos dolog van, amit tudni kell még az SCSI eszközökről és szerelésükről. Nem esett szó

még az SCSI-IDE együttélésről, valamint a nagyméretű adattároló eszközök partícionálási problémáiról! Ezekre egy későbbi időpontban még visszatérünk. Ha bárkinek kérdése van, ne habozzon, írja meg a szerkesztőség címére! A borítékra írjátok rá: Hardware Depo!

Végezetül következzen egy Imbecilis Pistike gyöngyszem Sam. Joe gyűjtéséből:  
„Gézuka: – Milyen modemed van Pistike?”  
„I. Pistike: – Milyen lenne, Z!”



A közismert Adaptec PCI SCSI Master AHA 2940-es vezérlő Sütü gépeből



### Crescendo Kit:

MAUI professzionális sampler hangkártya 8 MB-ig  
 FATAR 49 billentésérzékeny MIDI keyboard  
 Band In A Box, Miracle, Wave Editor software  
 Az összes szükséges kábel.

Ára mindössze  
**38 000 Ft**

## TURTLE BEACH KLASSZIKUSOK



Tropez Plus:  
 Effektproci, 48 Khz, 4 MB ROM, 12 MB-ig  
 bővíthető RAM... Hallgasd meg!  
**TAHITI** is újra kapható,  
 valamint még sokan mások:  
 TBS 2000, RIO...  
**Viszonteladókát is várunk !**

**TURTLE BEACH SYSTEMS**

**AMECON Budapest Kft.**

1113 Bp. Bocskai út 42. Tel/Fax: 06-20460-436

 WESTERN COMPUTER

 **BEST DATA**  
 PRODUCTS, INC

## FAXMODEMEK

1442F 1442FX 1442VLX



A leggyorsabb kapcsolat  
 az INTERNET-en is!

Budapest, XIII. Lehel út 20. Levélcím: 1399. Budapest Pf.701/422.  
 Tel.:302-0990, 269-3440 Fax:129-4644



# SEPTOWIN

Integrált Ügyviteli Rendszer  
 AZ ÜGYVITEL SZINFÓNIAJA



Sowah Hungary Kft.

1134 Budapest, Lóportár u. 9.

Tel.: 270-4539, 140-1369 Fax: 270-4532

**LIBRE** – pénzügyi és számviteli program: folyószámla nyilvántartás, ÁFA-feldolgozás, banki és pénztár-feldolgozás, tárgyi eszköz nyilvántartás, mérleg-eredménykimutatás.

**NAS** – Nagykereskedelmi Anagnyilvántartó és Számlázó program: készletmozgatási folyamatok kialakítása, raktárkezelés tetszőleges számú raktárban, számlázás, bizonylatkészítés, leltározás.

**BMP** – Bér és Munkaügyi Program: arcképes személyzeti nyilvántartás, tetszőleges kifizetési és levonási jogcímek kialakítása, dolgozónként definiálható bérszámfejtési képletek, tetszőleges típusú nyomtatványok kitöltése.

**TNT** – Titkársági Nyilvántartás: iratkezelés-iktatás, feladatok nyilvántartása, dolgozónként és típusonként.

**GUN** – Gépármű ÚtNyilvántartó program: a személygépkocsik használatának és a használattal kapcsolatos költségek nyilvántartása.

**AGY** – Vezetői Információs program: jelentéskészítés a LIBRE, NAS, BMP, TNT, és GUN modulok adataiból.

**REP** – Adatbázis karbantartó program: az áramkimaradásból vagy géphibából adódó adatsérülések helyreállítása.



# CD-i PHILIPS INTERACTIVE

Want  
movies



Want  
Games



Want

**RÉGÓTA NEM ESETT MÁR SZÓ A CD-I HARDWARE-RŐL, PÉDIG A PHILIPS TOVÁBBRA IS FEJLESZTI EGRE ÚJABB ÉS ÉRDEKESEBB KÉSZÜLÉKEIT. ELKÉSZÜLT VÉGRE A PC-BE GYÖMÖSZÖLHETŐ CD-I/MPEG KÁRTYA, VALAMINT BEMUTATUNK EGY KARAOKE "GÉPET" IS – EZ PERSZE MINDÖSSZE EGY EGYSZERŰ MIXER, AMIT CD-I LEJÁTSZÓHOZ CSATLAKOZTATHATSZ.**

Idehaza is lehet Karaoke-t énekelni, igaz, nem annyira elfogadott móka, mint Japánban vagy Angliában. Ennek lényege, hogy CD-ről hallod a zenét – énekesző nélkül –, amire a delikvens kedve szerint nyávoghat. Kiegészítésként a szöveg – vagy videoclip – is megjelenik tévén, így nem kell fejből tudni a dalok szövegét, a képernyőről mindig leolvasható az aktuális sor. Karaoke CD is rengeteg van már a piacon (ezek nagy része, gondolom, a jogdíjak miatt, feldolgozás, de vannak Beatles, Rolling Stones, és más örökzöld dallamok), amire „ráénekelhetsz”.

Engem az efféle kornyikálások hidegen hagynak (jobb is...), annál érdekesebbnek találtam azonban a

még tavaly megjelent CDI370-es típusú CD-i lejátszót. Kapaszkodjatok meg, üljetek le, és lássatok csodát: hordozható CD-lejátszó, amely az audio CD-ken kívül a CD-i és a Digital Video CD-eket is lejátszza – beépített MPEG1 dekóderrel. Ennyi persze azért nem elég a szenzációhoz: nemcsak, hogy (többek közt) S-VHS kimenetén át bármely tévére, videóra csatlakoztatható, hanem ha a villamoson ülve támad kedved megnézni mondjuk a Patriot Gamest, csak felnyitod a duplaajtós CD lejátszó tetejét, és egy 5.6 hüvelykes, színes LCD képernyőn megnézheted a filmet. Sajnos nem láttunk még ilyet „előben”: elképesztő, mennyire elhanyagolja a Philips hazai képviselője a CD-i formátumot. Viszonylag magas ára miatt biztosan kevesebb haszonnal jár, mint mondjuk az autó-hifi, de azért egy-egy darab legalább mutatóba eljuthatna ide, a „Balkánra” is! A sértett dühöngést félretéve: érdekes, hogy nemcsak a Philips, hanem például a Goldstar is bemutatott egy hasonló (na jó: kiköpött ugyanilyen) lejátszót – tuti, hogy ugyanabban a gyárban készült...

Utolsó „műtárgyunk” egy PC CD-i kártya, pontos nevén CD-i/PC 2.0. A sima, 16 bites ISA buszon keresztül érkező kártya 16.7 millió színben varázsolja a monitorra a CD-i vagy VCD (egyszóval MPEG) filmet, méretezhető ablakban vagy full screen módban. Nem teszteltük a kártyát, így sebességét csak a Philips elmondásából mérhettük le: állítólag egy egyszerű, 4 mega RAM-os, 486SX-25-ön épp olyan jól működik, mint egy Pentiumon – 25/30 frame per second sebességgel NTSC vagy PAL szabvány szerint.

A lejátszott filmből állóképeket szedhetsz le (tehát digitalizálni nem tud), vagy akár a tévére, videóra is dughatod. A kártya, a videokártyád VGA feature csatlakozóján keresztül kommunikál a gépeddel, de minden megkötés nélkül kompatibilis bármely VGA vagy SVGA szabvány kártyával. Bármely, legalább kétszeres IDE vagy SCSI CD-ROM lejátszóval használható. További érdekessége, hogy az audio és

CDi ROVAT

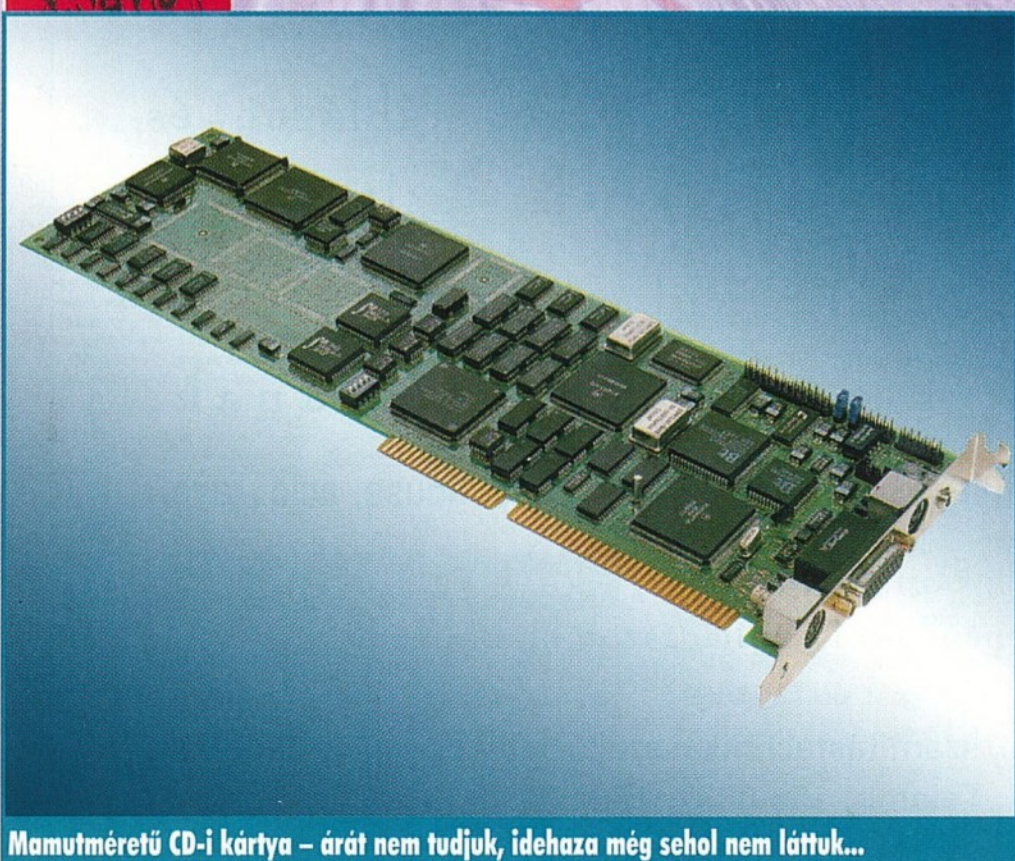
MÉLYVÍZ

video kimeneteken kívül CD-i kontroller I/O dugasza is van, ahová a CD-i távirányítót csatlakoztathatod. A kártyához software-t, drivert is mellékelnek, amely DOS-ból, Windowsból vagy Windows95-ből kezeli a Video CD-eket és CD-i-t.

Mr. Chaos



Diskman, Video CD lejátszó és TV egy parányi dobozban



Mamutméretű CD-i kártya – árát nem tudjuk, idehaza még sehol nem láttuk...

# MPEG

digitalizálás  
a leggyorsabban!

Mi 1 PERC videót 1 PERC alatt írunk át MPEG formátumba, professzionális minőségben. Otthoni értékes felvételeidet írsd át MPEG-1 digitális formátumba.

**Ha ezt a hirdetést felmutatod, akkor Neked másodpercenként csak nettó 1 Ft a digitalizálás.**

INFOTÉKA KFT.  
1138 Budapest, Váci út 161.  
T: 270-2721 Fax: 270-2722

**AJÁNDÉK: egy MPEG-EDITOR**

MULTIMÉDIA

MÉLYVÍZ

**A MINDSCAPE PROGRAMOZÓI ÉS PROGRAMTERVEZŐI GONDOLNAK AZ IGEN FIATAL KOROSZTÁLYRA IS. MOST EGY ARANYOS, 3 ÉS 6 ÉV KÖZÖTTI GYEREKEKNEK AJÁNLOTT, MULTIMÉDIÁS CSODÁT MUTATTAK BE, „WONDER LAND” CÍMMEL.**

**E**z egy oktató sorozat tagja, mely a hangok és zajok felismerésének megtanítására szakosodott. A rendkívül aranyos rajzok kíséretében egy felnőttek számára talán kissé bárgyú történet fut.

Csoda ország hangoktól, zörejektől látszik, hallatszik élőknek, mozgalmasnak. A Király is boldogan sétál és hajtja be az adókat, mígnem egy gonosz boszorkány úgy dönt, hogy kifosztja a kincstárat. Elmegy a Királyhoz, és közli vele, hogy ő a boszorkányok feje, és igényt tart az ország teljes aranykészletére. A jó Király ezt nem engedheti, ezért megtagadja. A boszi begurul és gonosz varázslatokkal eltünteti a hangokat a birodalomból.

# Wonder Land

A gyerekek feladata a hangok, cselekmények, tárgyak és élőlények beazonosítása, egy rendkívül könnyen kezelhető felhasználói felület segítségével. A programmal való játszadozás eredménye pedig a nyelvhasználat mélyebb elsajátítása, a kreativitás fejlesztése.

Hét különböző logikai és párosítási feladvány segít a gyerekeknek a memóriájukat fejleszteni, megérteni a kapcsolatokat. Rengeteg hangot ismerhetnek meg, melyek közül jó néhány különleges és ritka.

A kalandot úgy építették fel, hogy maguk a gyerekek dönthetik el, milyen hosszan akarnak játszani. Minden alkalommal más és más kombinációval találkoznak, így érdeklődésük megmarad, nem válik unalmassá a játék.



**Na most a sok élőlény közül melyik a Newlocal?!**

Nagyon fontos, hogy nincs szükség írás-olvasás tudásra, csak hallgatni, nézni kell és tanulni.

Newlocal

INTERAKTÍV  
Mozart



Keringő-Komponálás  
kockavetéssel

Egyik oldott pillanatában Wolfgang Amadeus Mozart olyan keringőt írt, melynek 176 ütemét két táblázat és dobókocka segítségével milliónyi változatban le lehet játszani. A mű most életre kel az ABCD-n: mindenki saját keringőt keverhet ki magának. **Próbálja ki!** A lágy zene mellett savaseső ömlik, (techno, house, acid, rave), megtudhatjuk, hogy "minden hagyomány pusztá" (Bizottság), "a totalitás közepén" pedig csillagászok binokliznak.

IDG  
HUNGARY

Kapható a jobb újságárosoknál, számítástechnikai szaküzletekben és a kiadóban:  
1012 Budapest, Márvány u. 17. Telefon: 156-0337, 156-8291

M U L T I M É D I A C D - R O M

# HISTORY OF THE WORLD

**MOST MONDHATNÉK MINDENFÉLE KÖZHELYEKET, MELYEK KIFEJEZIK A TÖRTÉNELEM ÁLTALÁNOS MŰVELTSÉGBEN ELFOGLALT HELYÉT, DE NEM TESZEM.**

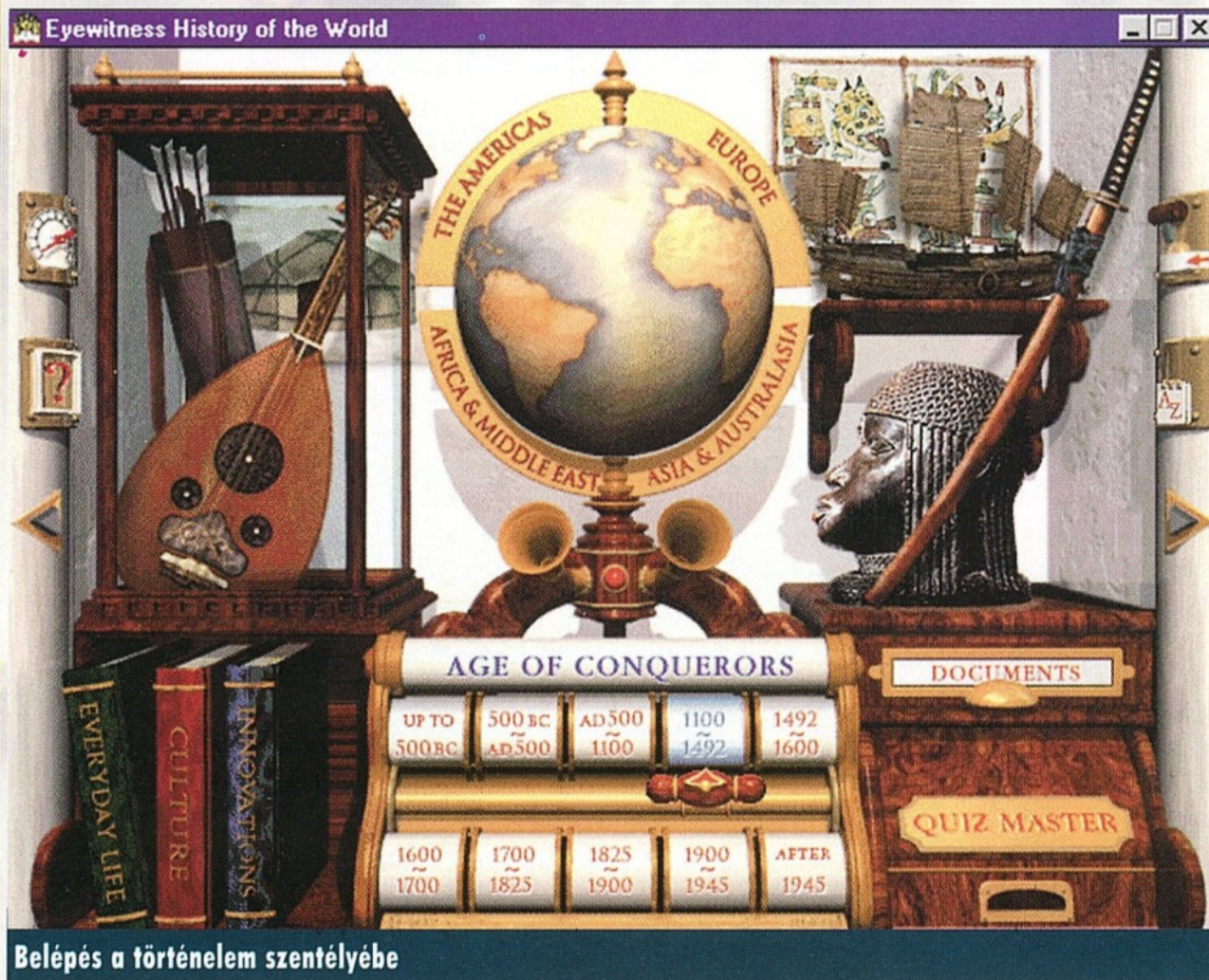
**L**nkább egy időutazást teszek a rég- és a közelmúltba, távoli földrészekre és korokba, „elsüllyedt világokba”. Ebben segítő- és útítársam, kalauzum az Eyewitness sorozat History of the World című CD-je. Ezzel a névvel már az előző PC-X-ben is találkozhattunk, akkor a Természet Enciklopédiája nyűgözte le a kis családomat. Nem tagadhatja le a két prog-

A program kezelése mellőz mindenféle, egyéb software-nél megszokott allűröket, ha az emberfia belemerül, el is ledheti, hogy valójában hol van, mit csinál. Bevallom, sok időm ment el azzal, hogy a szertárban fiókokat húzogattam, könyveket lapozgattam, leemeltem a polcokról mindenféle érdekes eszközöket, tárgyakat, vagy egyszerűen megpörgettem a középen álló nagy földgömböt, s mikor megállt, ráböktem egy pontjára.

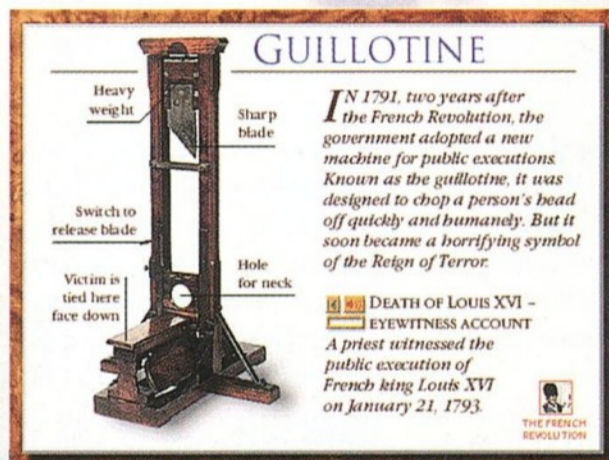
A gömb alatt egy érdekes szerkezet található, ami gyakorlatilag egy időgép vezérlőjének felel meg. A rajta lévő csúszkát beállítva 10 különböző korszakba utazhatunk vissza, kezdve egészen Krisztus előtt 500-tól. Az egyes korszakokhoz más-más berendezés tartozik, ezt nagyon ötletesen úgy rendezte át a program, mint a színházi szünetben a díszleteket



A földgömbtől jobbra nem csak konkrét tárgyakat találhatunk, hanem olyan dolgokat, melyek az adott korra jellemzőek. Az 1945 utáni időkhöz pl. hozzátartozik egy televízió, melyre rákattintva újra szembesülhetünk azzal, hogy mennyire közel hozza, s ezzel együtt hétköznapivá teszi a háborút a modern telekommunikáció. Igen, természetesen az Öböl-háborúról van szó, amikor az intelligens rakéták és bombák célkövető kamerájának képén, karosszékéből csodálhattuk meg, hogyan semmisítik meg szinte sebészi pontossággal a kiválasztott objektu-



**Belépés a történelem szentélyébe**



**Szivarvágó a francia forradalom utáni időkből**

mokat. Ha azonban a XVII. századot tüntetjük ki figyelmünkkel, akkor ezen a helyen az indiai Taj Mahal látható, melynek építéséről is érdekes felvilágosítást kaphatunk.

A földgömb mögötti falon is mindig található valami, egy festmény, kép vagy plakát, az 1100-1500 közötti időkből pl. egy mongol jurta képe, sőt azt is megismerhetjük, hogyan építik ezeket a kisebb házacskának beillő sátrakat. Több dolog is elfér a falon. A jurta mellett egy azték kódex kelteti magát, melyben képrással rögzítették az információt. Azt is megtudhatjuk, hogy a spanyol hódítóknak köszönhetően nem sok maradt fenn ezekből az utókor számára. (Valószínűleg azért nem képviseltek értéket a konkvisztádorok szemében, mert nem aranyból készültek.)

A földgömb alatti szekrény polcán négy nagy, vastag könyv várja, hogy felüssék őket. Az első a különböző korok Mindennapi Életét mutatja be, az öltözködésen, az étkezésen és a gyógyászaton keresztül. Az egyes témákat több fejezetben taglalja; az étkezési szokások bemutatása a gyűjtögetéssel és vadászattal kezdődik, míg a paletta másik végén a Hálaadás napja, illetve az élelmiszerek tartósítása található. A Kultúrát a művészet, építészet, betűvetés témakörök jellemzik, míg a Fejlődésről szóló kötet a találmányokat, a közlekedést és a fegyvereket veszi górcső alá. Az utolsó könyv egy igazi Ki-kicsoda, melyben betűrendbe szedve tallózhatunk a történelem nagyra tartott vagy meghatározó személyiségei között.

Azt el kell ismerni, hogy a History of the World tartalma csak egy nagyon szűkre vett minta abból a hatalmas információmennyiségből, amely az emberiséget jellemzi, mióta lejöttünk a fáról. Mindez viszont igen látványosan, mondhatni gusztyusosan van tálalva. A program használata érzésem szerint kedvet csinál ahhoz, hogy tényleg beüljünk egy könyvtárba és lapozgassuk a történelemről szóló könyveket, vagy egy múzeumban szemléljük meg a régi idők tanuit.



**Ez most egy vidám vagy egy szomorú samuráj?**

ram a szoros kapcsolatot, amelyet az indításkor látható felvezető animáció is megerősít, eszerint ugyanis ugyanannak az intézménynek két szomszédos terméről van szó. Ebből a program felületének megoldása sem lóg ki, egy egyetlen történelem-szertárára hasonlít leginkább, melybe szívesen tévedne minden tudásra éhes hallgató.

szokták, vagyis elsőtétül a helyszín, mindenféle pakolás zaja hallható, s mikor újra kigyúlnak a fények, már a kiválasztott korhoz illő kellékek foglalnak helyet a színen.

A földgömb keretén kiválasztható, hogy melyik felét mutassa felénk, Európát, Amerikát, Afrikát a Közel-Kelettel, vagy pedig Ázsiát Ausztráliával. A beforgatott gömb megfelelő területe térképen tárul elénk, miközben a földgömbnek s a térképnek az anyaga is tükrözi a kiválasztott kort, pl. az időszámítás előtti 500-as éveket valamilyen gyűrött, pergamentszerű (vagy esetleg kőbe vésett?) anyagon láthatjuk.

A térképen láthatóak a kor és a földrész azon eseményei, melyeket a készítő a legfontosabbnak tartottak.

A földgömb mellett balról egy polc található, melyen mindenféle használati vagy egyéb tárgyak sorakoznak, ezek leemelhetők, közelebről megvizsgálhatók. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy meg tudjuk nézni, a tárgyhoz tartozó szócikket. Így ismerkedhetünk meg pl. egy iu. 132-ből származó szeizmómeterral, melyet a kínai Cheng Hang fedezett fel, amely még az is képes megmutatni, hogy hozzá viszonyítva merre helyezkedik el egy földmozgás epicentruma. A logikusan egyszerű működést narrátor által kommentált animáció érteti meg velünk.

## HARDWARE TESZT

### MÉLYVÍZ

**BÁR A MÉLYVÍZ ROVATBAN VAGYUNK, MÉGIS A GAME PORTRÓL LESZ SZÓ. PONTOSABBAN AZON ESZKÖZÖKRŐL, AMELYEKET ERRE AZ OMINÓZUS CSATLAKOZÓRA DRÓTOLUNK FEL. KAPTUNK NÉHÁNY BOTOT A QUICK SHOT ÉS A SUNCOM TERMÉKEI KÖZÜL, EZEKET KIVÁNJUK BEMUTATNI, ABBAN A REMÉNYBEN, HOGY A VÁLASZTÉK GAZDAGSÁGÁNAK KÖSZÖNHETŐEN MINDENKI TALÁLHAT IGÉNYEINEK MEGFELELŐT.**

**A** Quick Shot márkanevről mindazoknak, akik már a Spektrum-C64 korszakban játszadoztak, azonnal egy joystick jut eszébe. Természetesen a cég, amint komolyabb igények merültek fel, azonnal megjelent az analóg hancúrlécekkal is. Talán a gondos és fantáziadús designnak is köszönhető, hogy már a negyvenkétmilliomodik joy eladásán is túl vannak. Most pedig, a **PC Kuckó (XIII. Tátra u. 8. 131-5705)** jóvoltából, a legújabb típusokkal ismerkedhetünk meg a „The Lethal Series” sorozatból.

## QS-209E SKYHAWK

A LELEGYSZERŰBB

Kissé szögletes, ennek ellenére meglepően kézre álló kütyü. Kialakítása mind jobb-, mind balkezes megragadásra alkalmasá teszi. Kétirányú (jobb-bal és fel-le) kitérés-sel, két tűzgombbal rendelkezik. A talpazaton megtalálható a két potméter, amely az analóg joyoknál a játék közbeni „elmászás” bizonyos mértékű korrigálására szolgál. A kis súly megköveteli a tapadókorongok alkalmazását a talpazat alján, bár a túl erős rögzítés a joy károsodását okozhatja, főként „erőteljesebb” játéktípus esetén. Kellemes, két méter feletti kábelhossz teszi lehetővé, hogy akár hátradőlve játsszunk. A teljesen sima, keményműanyag burkolat miatt hevesebb tenyérizzadás esetén nem tapad teljesen biztosan a kar, valamint hosszabb játéknál a kéz kifáradásához vezethet az alátámasztás hiánya. A game port csatlakozó egy műanyag peremmel szorul rá a gépre, ami gyakori húzkodás esetén kitágulhat és érintkezési problémákat okozhat. A teljes eszköz műanyagból készült, és kritikus pontokon számomra kissé vékonykának tűnik, ezzel kérdésessé téve azt, hogy bírna-e egy monstre DOOM meccset.  
Ára: 1960 Ft+ÁFA.

## QS-203AE AVANGER PRO

A SZABÁLYZÓS

Egy vékony kar, két relatív nagy tűzgombbal. Az előzőhöz hasonlóan ez is használható mindkét kézzel, és már felülete is bordázott, ami viszonylag biztos fogást ad. Háromirányú (jobb-bal, fel-le és tolóerő) kitérés-sel, két tűzgombbal és au-

# HANCÚRLÉ

tomatikus tüzelési (turbo) funkciókkal találkozunk ennél a darabnál. A tolóerő-szabályzó a talpazaton található egy forgó potméter formájában – a funkció kihasználásához annak a programnak is ismernie kell ezt a lehetőséget, amellyel játszani akarunk. A turbó funkció abban az esetben lehet segítségünkre, ha a gomb megnyomására csak egyet lő a program, ekkor bekapcsolásával elérhetjük, hogy nem kell veszettül nyomkodni, hiszen a folyamatosan lenyomott gombot az elektronika nyomkodásként továbbítja. A tolóerő-szabályzó mellett itt is a talpazaton kaptak helyet az után-állító potik. Természetesen tapadókoronggal rögzíthetjük az asztalhoz, és szintén jó hosszú zsinór végén lóg. Mellékelve található egy Windows driver lemezt, de erre csak a 3.x verziók esetén lehet szükségünk.

Sajnos a kézfej alátámasztása itt sem megoldott. Szintén rászorulás megoldása van a csatlakozónak, és itt is full műanyag a szerkezet, bár a forgáspontok tartóságában vastagságuk miatt lehet bízni.

Ára: 2560 Ft+ÁFA.

## QS-201 SUPER WARRIOR

A SOKOLDALÚ

Jól megmarkolható bot, de kisebb (pl.: gyerek) kézzel is használható. Szintén szimmetrikus kialakítású, bár balkezes botrángatás esetén a talpazati gombok, de különösen a tolóerő-szabályzó elérése körülményes. A tenyér felőli részen egy bordázott gumipárna található, ennek köszönhetően szinte beletapad a játékos kezébe. Három irányú (jobb-bal, fel-le és tolóerő) kitérés-sel és négy különálló tűzgombbal (nem kétszer kettő), valamint turbó funkcióval szerelték fel. A tolóerő szabályzó kikerült a baloldalra, egy megfogható méretű gomb formájában. Az elsődleges gombok a hagyományos helyükön, a bot végén lelhető fel, míg a két másodlagos a talpazat bal oldalán, egymás mellett kapott helyet. Ennél a típusnál sem hiányoznak az utánállító potméterek és a tapadókorongos rögzítés. A tisztas hosszúságú kábel végén már egy komoly kinézetű, nagyrészt fémből álló, csavarral rögzíthető csatlakozót találunk. Windows driver mellékelve!

A kézfej alátámasztásának hiánya igen fárasztó, talán amiatt, hogy a talpazat magasabb, mint a két előző típusnál. A tapadókorongok rendkívül erősen fognak, ami sajnos könnyen szétrángathatóvá teszi a joyt, ha túlságosan erőszakos játékos kezébe kerül.

Ára: 2800 Ft+ÁFA.

## QS-206 SKYMASTER

A KÉNYELMES

A vadászgépekben található sokfunkciós botok mintájára kialakított hancúrléc. Szigorúan jobbkezes kialakítású, de ebben az esetben minden remekül kézre esik, sőt rendelkezik csúszás-gátló gumibetéttel is. Három irányú (jobb-bal, fel-le és tolóerő) kitérés-sel, négy különálló tűzgombbal (nem kétszer kettő) és nézetváltóval szolgálja a játékos igényeit. Utóbbi nem más, mint egy négyirányú kapcsoló, melyet a korrektebb szimulátorok a nézetek váltogatására alkalmaznak.

A kézfej egy támasztékon pihen, a gombokat a kisujjunkkal, illetve mutatóujjunkkal, a nézetváltót pedig hüvelykujjunkkal kezelhetjük. A tolóerő-szabályzó a talpazat bal oldalán kapott helyet. Az utánállító potmétereknek kellemesen tág határokat szabtak a készítőik. A talpazat alján található kapcsolóval választhatunk, hogy kívánjuk-e használni a tolóerő-szabályzó és a nézetváltó funkciót. Rögzítése igen szimpatikus, mert nem tapadókorongok, hanem csúszás-gátló talpak vannak az igen széles talpazaton. A nem tapadó rögzítés miatt a joy szinte kiköveteli magának a kultúrált használatot, mert ugyan hirtelen kitérésnél is szilárdan áll, de durva túlrántásoknál utánamegy a talpazat, tehát nyugodtan a kezébe lehet adni „vadállat” cimborának is, nem tudja szétrángatni. Felépítése kel-

lemesen robusztus, a csatlakozásnál látható fémgyűrű hosszú élettartamot sugall. A kábelezés itt is maximálisan korrekt.

Hátrányának talán csak az tekinthető, hogy nincs turbó funkció, azonban szimulátor rajongóknak találtak ki, ezért nem hiányzik.

Ára: 5720 Ft+ÁFA.

## QS-202 SQUADRON COMMANDER

AMI SZOLGÁLTAT

Programozható csúcsmoделl. Csak valódi szimulátor rajongóknak ajánlott, de azoknak nagyon. Kétkezes, azaz a kormányt jobb, a tolóerő-szabályzó kart és a rajta lévő gombokat ballal kezeljük. Kialakításánál sok kényelmi szempontot vettek figyelembe. A boton kéztámasz és csúszás-gátló gumi található, a gázkar tenyérbe mászó és szintén csúszás-biztos bevonattal ellátott, a gombok pedig jól elérhetően kerültek elhelyezésre. A boton kétirányú (fel-le és jobbra-balra) kitérés, négy külön gomb és a nézetváltó található; a másik egységen egyirányú (tolóerő) kitérés és hat gomb,



# TOBB KEZBEN

valamint a funkcióváltó kapcsoló kapott helyet. A gázkar két végállása után, illetve előtt egy finom, de mégis érezhető kapcsolás tapasztalható, ha a program támogatja a hajtómű kikapcsolását, illetve az utánégetés bekapcsolására ad külön jelet. A két egység egy sínen, kb. húsz centiméteres távolságra eltávolítható egymástól a jobb hozzáférhetőség érdekében. Amennyiben nem használunk programozott beállítást, a négy joystick gomb, a nézetváltó, a tolóerő-szabályzó és a bot használható. A kormány szerkezet mellett kapunk egy úgynevezett Cockpit Managert, amivel egyéb beállításokat tudunk a joy saját memóriájába tölteni.

A programmal meghatározható, hogy a gombok mit jelentenek a váltókapcsoló különböző pozícióiban –, mivel itt a négy alapgomb és a nézetváltó is programozható, ez 3x14 funkció beállítását teszi lehetővé – illetve,

hogy a tolóerő-szabályzó lépésenként vagy folyamatosan növelje-csökkentse a fokozatokat és a végállásban milyen jeleket adjon. Az egyes beállításokat lementhetjük

merevlemezre és bármikor betölthetjük a kormány memóriájába. Kikapcsoláskor nem vész el a programozás, a joy az utolsó letöltés szerint működik a rendszer indítása után. Súlya és mérete miatt stabilan áll a csúszás-gátló talpakon. Csatlakoztatása, bár a billentyűzet kivezetésre is fel kell aggatni a szerkezetet, egyáltalán nem bonyolult. A game portra felcsavarozzuk a csatlakozót, majd a billentyűzetet kihúzzuk, a joy kábelének pozitív (formáját tekintve) kivezetését a csatlakozóba, a billentyűzet csatlakozóját pedig a negatív bemenetre dugjuk, és már végeztünk is. **Csatlakoztatásnál mindig ki kell kapcsolni a gépet!** Akár hagyományos, akár PS/2 típusú billentyűzet esetében elvégezhető a művelet, mivel mindkettőhöz megfelelő csatlakozóval látták el.

A gázkar felfüggesztése nem túl meggyőző, bár a normális használatot jól bírja, de extrém terhelés esetén kérdéses lehet a tartóssága. Azonban, véleményem szerint, aki megvásárol egy ilyen komoly joysticket, az képes kultúrember módjára kezelni. Sajnos, adódott a felismertetéssel problémám (pl.: a Wing Commander III nem volt hajlandó elfogadni Thrust Masternek), bár lehet, hogy ez csak a saját hozzá nem értésem következménye.

Ára: 12400 Ft+ÁFA.

Schuerue

## Nyolcbites koromban...

**B**e kell valljam, kissé vegyes érzelmeket váltottak ki belőlem a Quick Shot botok! Anno, „nyolcbites koromban“, a Quick Shot II-es volt a non plus ultra, s aki nem azt használta, annak Quick Shot I-es volt. Én magam egy korai QS II-es halálát okoztam – a lencse formájú, rugalmas lemez-érintkezői nem olyanok, mint a selyemhernyó, azaz nem bírják a gyűrődést –, de aztán Bécsországból hoztunk egy tuti, kattogós, mikrokapcsolós kivitelűt ugyaneből, ami azóta is köszöni, jól van. Aztán még az „X-Wing-korszakban” vettem egy QS Warrior 6-ost, aminek a nem igazán őrző-védő természetű apukám, szilánkos törté-

okozott, egy TIE Fightert hajkurászva.

Szóval, úgy vagyok vele, mint Szikora Robi a barátjánéval, azaz „szeretem is meg nem is“. Azokat, amiket Schuerue bácsi kuckójában volt alkalmam kipróbálni, a csinos design jellemzi, valamint az az egyre inkább kevésbé gyakori tulajdonság, hogy ki lehet kapcsolni a középső helyzetbe állító mechanizmust, amit sokan kedvelnek. Ami igazán megfogott, az a „Squadron Commander“ együttes volt. Klassz, hogy a két eltérő funkciójú rész egy egészet alkot, és ettől meglehetősen stabilan ácsorog az asztalon, viszont eme kettő távolsága ennek ellenére állítható. A megoldás nemesen egyszerű, mégis zseniálisan praktikus. Ami már kevésbé tetszett, hogy az „F-15“-öt mintázó kar kicsi az én kezemnek. A kisujjhoz szánt tűzgomb nekem az első perchez esik, így azt csupán fájdalmasan tudom működtetni. A gázkar viszont úgy jó, ahogy van. A kipárnázott részek számomra kicsit gyanúsak, olyan „idővel le fogok esni“ kinézetük van.

Sam. Joe

## Trau és a Squadron Commander

**M**iután Schuerue kollégám már műszaki szempontokból kivesézte ezen szerkezetet, én inkább felhasználói, tapasztalati szempontból írnék le néhány gondolatot. Először is az fogott meg, hogy milyen masszív szerkezet. Ezt igen nehéz lehet véletlenül eltörni. Az asztalra stabilan fekszik, nem mozog. Egyszerű a beüzemelése is. Igen nagy a joy tűrőképessége. Kellemes volt mind a joystick, mind a gázkar fogása. A gombok elhelyezése is oké, némi gyakorlás után pontos helyzetük megjegyezhető. Persze az elején nálam is előfordult, hogy a féklapot engedtem ki fegyverváltás helyett. Nem megvetendő, hogy „fejből“ támogat húsz játékot. Természetesen magunk is programozhatjuk kedvenc kiosztásunkat, ezt is megjegyzi segédprogramjával. Igazán fáj a szívem, mikor vissza kellett adnom, mert talán az első olyan joystick volt, amelyel maximálisan elégedett lehettem. Mindig pontosan, kiszámíthatóan viselkedett, teljesen megbízható. Az ára kicsit borsos, de „Oh, yessss, az enyém lesssssz“...

Trau  
(trau@enet.hu)

**DC**  
**Kuckó**

Budapest XIII., Tátra (Sallai) u. 8.  
Telefon: 131-5705

Joystickek  
és még sok más

**QuickShot**

termék  
megvásárolható  
boltunkban!

**5%**

kedvezmény e  
hirdetés felmutatójának  
bármilyen  
QuickShot joystickre  
májusban!

**RAY-TRACING****MÉLYVÍZ**

**ÜDV MINDENKINEK, AKI MÁSODSZOR IS VOLT OLYAN BÁTOR, HOGY MEGÁLLT EZEKEN AZ OLDALAKON. AKINEK FÁJ A GONDOKODÁS ÉS A MUNKA, AZ LAPOZON TOVÁBB NYUGODTAN, A TÖBBIK PEDIG OLVASSÁK ÉS GYAKOROLJÁK A LENT LEÍRTAKAT. KEZDJÜK IS EL RÖGTÖN EGY TELEFONZSINÓR ELKÉSZÍTÉSÉVEL.**

**E**lőször is gondoljunk bele, hogy milyen módszerrel csinálnánk meg! Aki olvasta az előző havi cikket, annak biztosan az jutna eszébe, hogy a pontokból kialakított görbén „kinyomjuk” a zsinór alakját. A gond ezzel csak az, hogy a görbe pontatlan lenne, ráadásul megszerkesztése végeláthatatlan időt vonna el oly drága életünkből. Helyette viszont a géppel is körbetekertethetjük, méghozzá a Lathe funkcióval. Tehát úgy fogjuk körbetekerni, hogy közben állandóan emeljük a magasságot. Ehhez először pontokból csináljuk meg a zsinór alakját egy szelvényként. Tegyük olyan távol a tengelytől, amekkora rádiuszú tekercest akarunk. A szelvénynek a menetirányba kell néznie, mert különben ferdén fogja elforgatni és teljesen más objektumot kapunk. A legpontosabban úgy állíthatjuk be, ha az egyik tengelyvonallal párhuzamosan helyezük el. Lépünk a Multiply/Lathe-be, s itt annyiszor írjunk 360 fokot az End Anglehez, ahány tekerentyűt akarunk egymás fölött. Ne felejtsük el, hogy az utóbbival arányosan növelni kell az oldalak számát is, amivel természetesen növekszik a

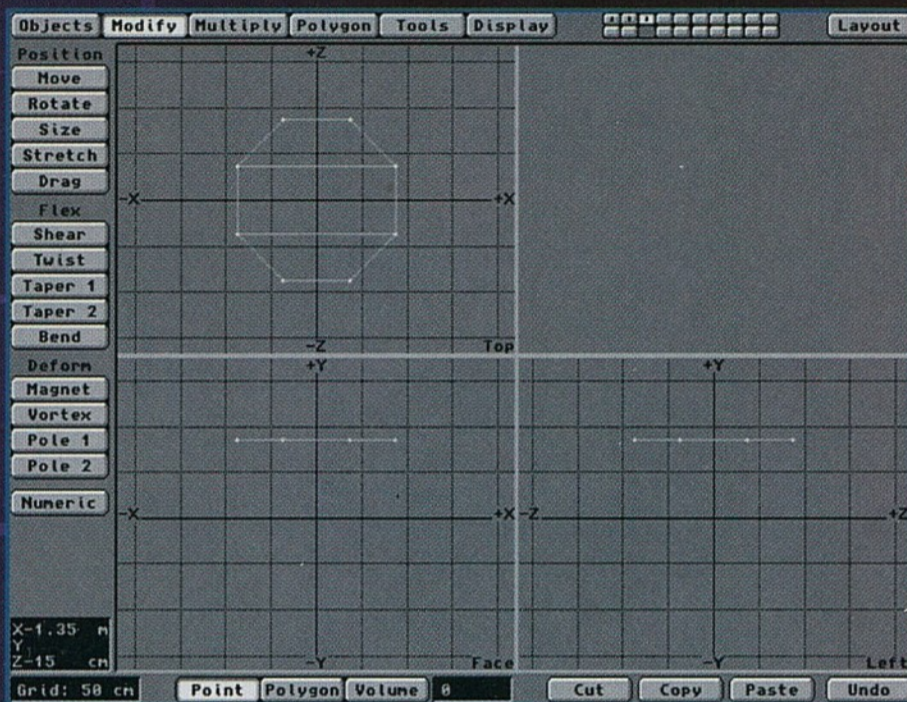
számolási idő. Ha ezzel megvagyunk, akkor az Offsettel állítsuk az emelkedés magasságát, az OK-t megnyomva már kigyózik is fölfelé az objektünk.

Lépünk tovább következő témánkra, mely erősen kapcsolódik előbbi tárgyunkhoz. Mi más is lehetne, mint egy telefonkagyló. Ezen az objektumon fogom bemutatni a metaform használatát. A képen látható módon rakjuk le a pontokat, melyek nagyjából meghatározzák a kagyló kontúrját. Lényeges, hogy most ne a Curves Make-jét, hanem a Points alatti Make-et nyomjuk meg, ami által nem görbék, hanem egyenesek kötik össze a pontokat. Nem kell izgulni, majd később lekerekítjük, ez csak az egyszerűbb és precízebb szerkesztés miatt kell. A már unalomig nyúzott Lathe segítségével forgassuk körbe az objektumot, de csak nyolc oldalt adjunk neki. Forgassuk el vízszintesen 22,5 fokkal, hogy pont szembe legyen velünk egy lapja, és hogy pontosan illeszthessük majd a fogantyúhoz. Fontos, hogy minél kevesebb polygont használjunk. Láthatjuk, hogy az alján és a tetején 8 háromszög van, amik a középpontban találkoznak.

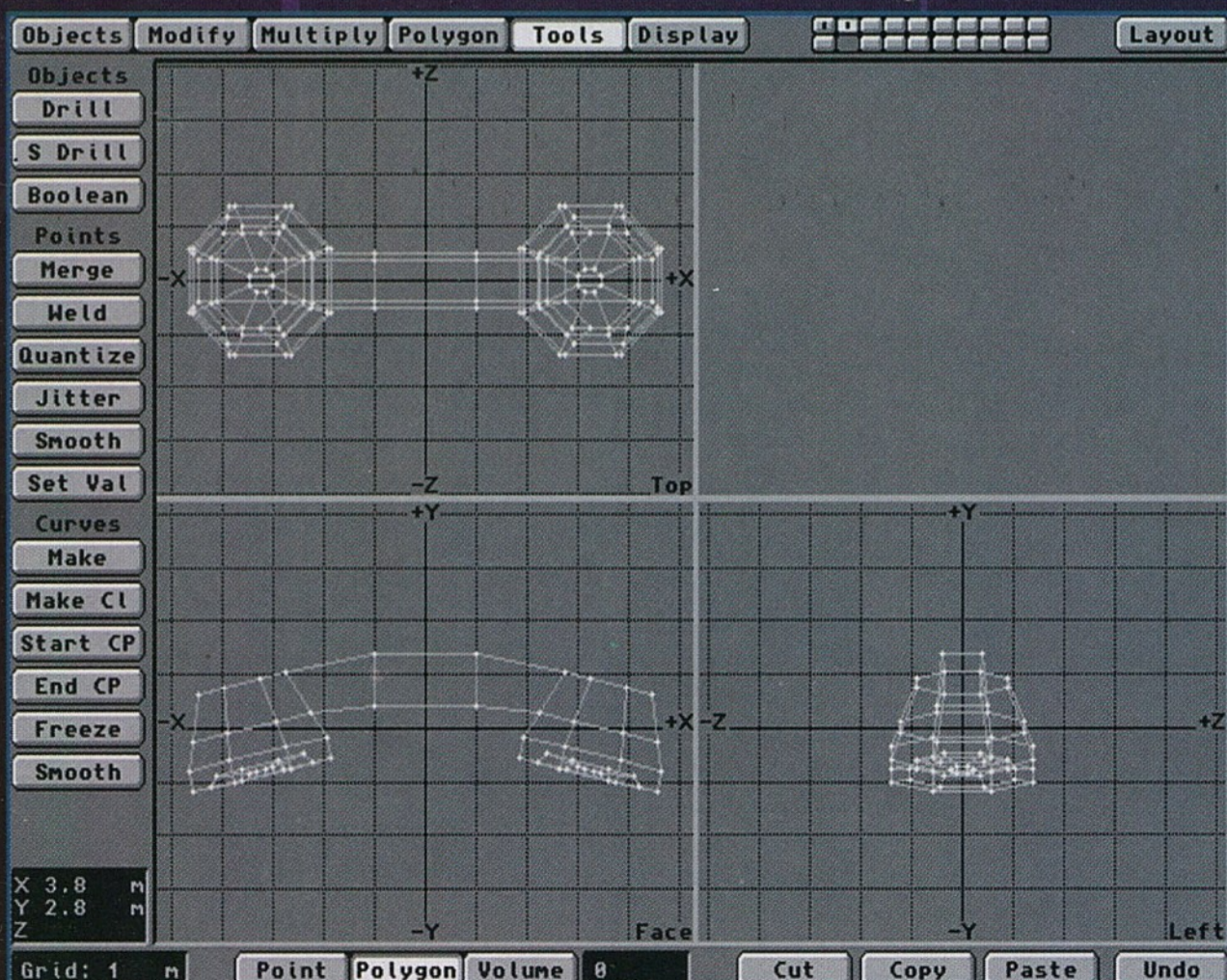
Ezeket a polygontokat a jobb egérgomb segítségével laszozzuk ki és kivágva másoljuk át egy másik Layerre (Cut, Paste). A billentyűzetten a „K” betűt megnyomva (Kill Polygons) irtuk ki a polygontokat, ami után csak a pontok maradnak. Válasszuk ki a középső pontot és töröljük. A maradék pontból a képen látható alakzatot alakít-

suk ki, majd másoljuk vissza a helyére az egészet. Ugyanezt csináljuk meg a másik 8 polygonnal is. Mivel a Metaform objectek nem lehetnek befelé néző polygonok, ezért hozzá kell rögzítenünk a fogantyút, hogy a surface részévé váljon. Ahhoz, hogy a fogantyút rá tudjuk „ragasztani”, először egy lyukat kell neki csinálnunk. Lépünk át egy új Layerbe, és a kagylónkat tegyük a háttérbe. Az előtérbe

# LIGHTWAVE 4.0



**Valami ilyet kell a sok háromszög helyet alkotnunk**



**Ilyen a végső fázis Metaform előtt**

pedig egy két pontból álló egyenessel szűrjük át a középen az objektumot (lásd a képen). Váltunk az előtérbe a kagylót, a kétpontos polygont pedig a háttérbe. A Tools menü Drill pontjában a Sliceot használjuk a Z tengelyen. Ezután össze is merge-ölhetjük a pontokat. Ha a Top nézetben gondolkozunk, akkor a jobb oldali polygon négyzetet (ahol majd a fogantyú csatlakozik) válasszuk és vágjuk ki. Forgassuk el -12 fokkal a Z tengelyen és mozgassuk el bal oldalra. Ha szükséges Zoomoljunk ki a [, illetve a ] használatával. Tükrözzük át az X tengelyen a Multiply/Mirrorral. Válasszuk ki a lyukak körül lévő pontokat, és másoljuk át őket egy új Layerbe. Pár pont hozzáadásával készítsük el egyszerű polygontokból a képen látható fogantyút, mely a hallgató és beszélő részt fogja összekötni. Másoljuk vissza a két másik objecthez és használjuk a Merge opcióit. Már valamennyire kezd hasonlítani egy telefonkagylóhoz, de még nem az igazi. Ha kiválasztunk egy polygont, akkor abból általában „kiáll” egy vonal, ami a felület irányát mutatja. Most, ha találunk olyat, amely a tárgy belseje felé nézne, azt javítsuk ki a Polygon menü Flip opciójának segítségével. Ha ezt nem tennénk meg, akkor a renderelésnél elég furcsa dolgok jönnének ki a felületek generálásakor (lásd: sündisznó és telefon keresztjezése). Ha ezzel is megvölünk, akkor jöhet a lényeg: a Polygon menüben a Subdiv opcióban kiválaszthatjuk a Metaformot. Ha minden igaz, akkor egy teljesen sima és élethű külsejű telefonkagylót kaptunk. Extrém megalomániás emberek akár többször egymás után is ráküldhetik, sőt még egy Smoothot is. Persze még nincs vége, mert felléphetnek hibák is a szerkesztés közben. Lépünk Polygon kiválasztó módba, majd a Display menü Stats pontjára klikkelve egy statisztikát kapunk. Nekünk most az utolsó, a Non-Planar a fontos. Ezek olyan vektorok, melyek szintén elronthatják a rendering-et, esetleg a további szerkesztést, sajnos a Metaform

használatakor gyakran előfordulnak. Ezért a mellette lévő [+] -ra klikkelve kiválaszthatjuk ezeket, majd a Polygon menü Triple opciójával egyszerű, biztonságos (...és felszívja a nedvességet...) háromszögekké alakíthatjuk át őket. Utoljára maradt a kiválasztás, surface átnevezés és a kimentés. Izlés szerint renderelhető.

Ha valakinek gondja lenne azzal, hogy a felületet nem számolja, csak egyszerű vonalakat húz, akkor a Multiply / Skin segítségével „bőrt” húzhatunk a tárgyra. Ha háromszögekből áll az objektumunk, akkor ajánlatos a Surface beállításoknál a Double Sideot használni. Erről ennyit, most nézzünk meg egy pár kisebb trükköt. Aki egy objektum felületén „fényfutást” akar csinálni, annak az a dolga, hogy egy erős színátmenetet animál Specular Mapként a Texture Center használatával. Ez akkor a legszebb, ha minél több fény világítja meg a testet. Az object menüben lévő Morph Objecttel, összemorpholhatjuk két ugyanolyan objektumunkat amelyek különböző surface-szel rendelkeznek, de fontos, hogy a Morph Surfaces be legyen kapcsolva, hiszen csak a felületet változtatjuk. Sajnos az újságban nem tudom animációval megmutatni, hogy mit produkál, de gondolom ti úgyis eljátszogatok vele – egyébként is gyakorlat teszi a mestert.

Szép, fémes felületet tudunk csinálni, ha a Lightwave-hoz mellékelt Fractal reflectionst berakjuk Reflection Mapnek, illetve 1/100 felületnagyságú (Texture size) Bump Mapnek. Tegyük fel, hogy már jól berendeztünk egy sok objektumból álló Scenet, és mondjuk szeretnénk a Modelerbe tölteni a tárgyakat úgy, hogy ugyanolyan helyzetben maradjanak, mint a Layoutban. Ehhez mindössze annyit kell tennünk, hogy a Layoutban a tárgyakat a Save Transformeddel elmentjük, majd az összeset a Modeller



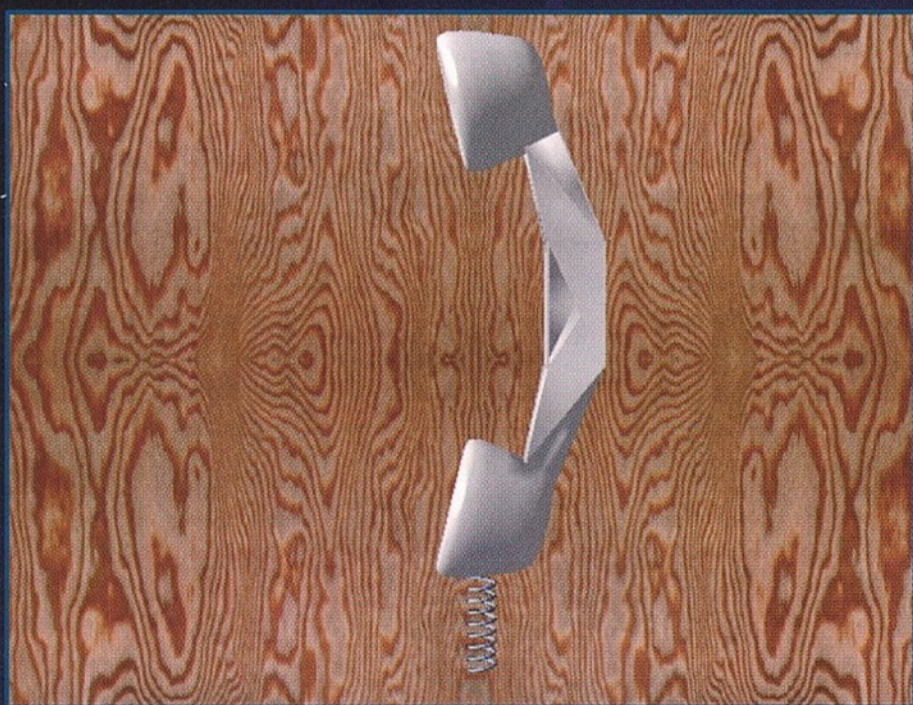
Az effektus csak ezen az objektumon működik

pedig tegyük egyre átlátszóbbá a Texture Falloff használatával. Adjunk neki egy kis Texture Velocityt és az egészet nagyítsuk fel a Size opció segítségével. Tehát az első frame-nél a méretet állítsuk nullára, biztosítsuk, majd

menjünk az utolsó frame-hez, és a legnagyobb méretet adva ezt is biztosítsuk Keyframe-ként (kétszer Enter). Aki akarja, az játszhat közben a lámpákkal is, mert igen szép dolgokat lehet kikísérletezni – ezek persze csak animáció közben látszódnak. Meg lehet próbálni ugyanezt, csak nem egy lappal, hanem egy csővel (Disc opció), aminek nagyon erős Edge Transparencyt adunk. Ha már ennyire belejöttünk a morpholásokba, akkor itt

fehér kör, akkor annyit látunk, hogy az eredeti videóképben köralakban kirajzolódik a számítógép által generált kép. Persze ez nem mindig ilyen egyszerű, van amikor egy objektumot akarunk a filmen mozgatni, aminek a pontos kézi mását nehéz lenne elkészíteni. Ehhez találták ki a Lightwave-ben az Alpha channelt, ami egy fekete-fehér, kétszínű animáció. Ezért, amikor ilyen célra renderelünk animációt, akkor érdemes az Alpha channelt is használni. Sajnos elérkeztünk a lap aljára, közeleg a szomorú vég. Aki becsületesen végigcsinálta a gyakorlatokat, annak hasonló esetben már magától be fog ugrani, hogy mit kell tenni. Próbáljátok magatoktól változtatni az értékeket, hogy rájöjjetek, miként is működnek valójában. Főleg a felületeken lehet mindig valamit tökéletesíteni. Na jó, most már befejezem, lényeg, hogy gyakorlatokat sokat és írjatok, ha gond van. Adios!

Fery

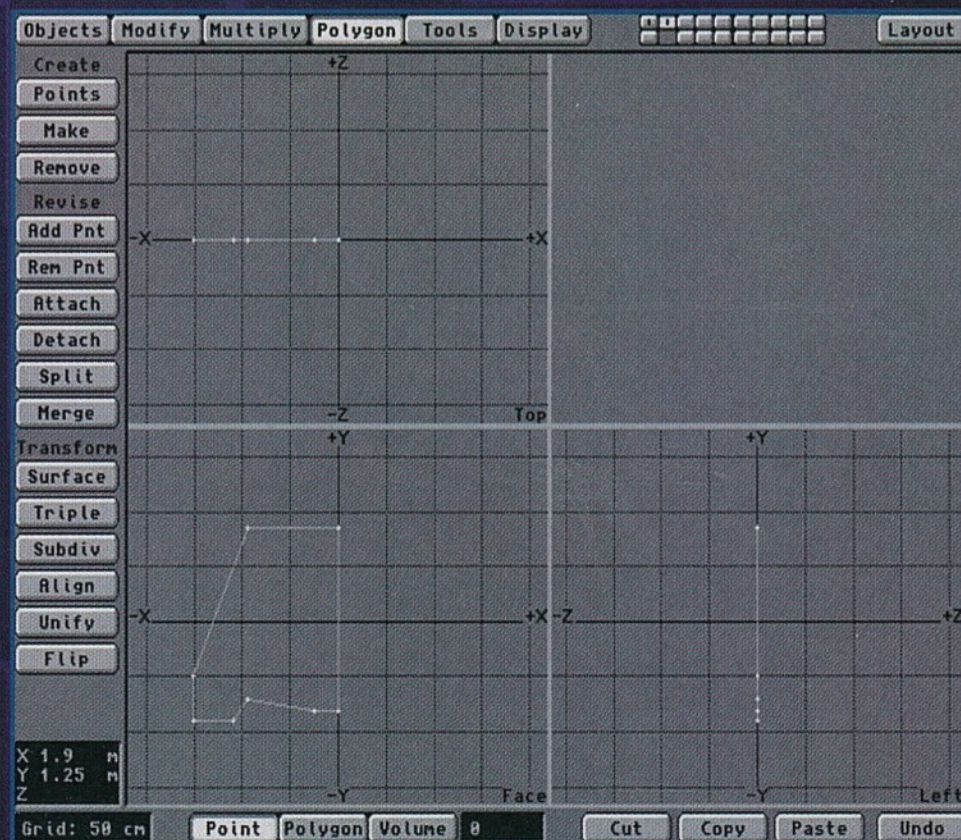


Egy példa a telefonkagylóra

egyetlen egy Layerébe betöltve, egy tárgyként tudjuk kezelni. Ha egy Scene-ben bizonyos tárgyaknak akarunk csak Shadow Mapet adni, akkor ezeknél kapcsoljuk ki a Self és a Cast shadow opciókat az Object menüben, a többi tárgynál pedig a Self és a Receive shadowt állítsuk offra.

Gondolom már mindenki látott robbanás által okozott „hőhullámot”, mert most valami ilyesmit fogunk csinálni. Ehhez a Modelerben először is készítsünk el egy legalább 40 segmentből álló lapot az X tengelyre (x=60, y=0, z=6). Mentsük el. Ugyanezt az objektumot a Modify / Bend segítségével 360 fokkal forgassuk el az X tengelyen saját maga körül. Miután ezt is elmentettük, lépünk át a Layout részbe. Az első tárgyat kiválasztva az Object menüben megjelölhetjük a másodikat Morph Targetnek. A Morph Level legyen 100 %. Adjunk a felületnek valami izzó, narancssárga színt és Fractal Noise textúrát. A Texture Centerrel mozgassuk a közepe felé az anyagmintát, a széleken

fontos lenne megjegyezni, hogy normális object morph akárhány, egyenlő számú polygonnal rendelkező testtel elvégezhető, viszont a surface morph csak két objektum között működik. Egyes videostúdiókban, amikor két képet (computer és video) össze akarnak keverni, akkor egy fekete fehér animációval határozzák meg, hogy a két szignál hol látszódjon egymáson. Tehát, mondjuk a videokép lesz a fekete, a computer képe a fehér. Ha pedig az animáció egy táguló



Ez az alap, amit majd elforgatunk

## PROGRAM

### MÉLYVÍZ

**MÉG ALIG TÉRTEM VISSZA A CeBIT-RŐL, MÁRIS CSÖRGÖTT A TELEFON, IGYEKEZTEM A CIKKEKEL, MERT AZ OLVASÓK IZGOTTAN VÁRJÁK A LEGÚJABB HÍREKET. A CeBIT, HA VALAKI NEM TUDNÁ, NÉMETORSZÁG, EURÓPA ÉS TALÁN A VILÁG LEGNAGYOBB SZÁMÍTÁS- ÉS IRODATECHNIKAI VÁSÁRA, KIÁLLÍTÁSA, AMELYET MINDEN TAVASSzal MEGRENDEZNEK HANNOVERBEN.**

**A** CeBIT újfent németes alapossággal került megrendezésre, a cégek ugyanis törzshelyekkel rendelkeznek, így amikor az ember belép például a Halle 2-be, akkor már tudja, ha még utolsó erejét összeszedve átverekszik magát a Microsoft fanatikuskok „Start” eufóriáján, akkor az IBM standon megpihenhet, szőrfözhet, mialatt kávé és (alkoholmentes) koktélok formájában élvezheti a vendégszeretetet. Ebben az évben két változás történt a CeBIT környékén. Az egyik, hogy az eddigi 22 „csarnok” helyett, most 25 adott helyet a technika vívmányainak, a másik, hogy ezentúl – a játéktanikuskok kedvéért – augusztusonként még egy vásár kap helyet ezen a területen, méghozzá a CeBIT HOME. Ezzel az ötlettel a márciusi CeBIT-et akarták tehermentesíteni (ami különben sikerült is). Ez nem ártana, a CeBIT'96 ugyanis már külön túlélesi stratégiát követelt a látogatóktól, még azoktól is, akik nem ölték egymást „billéces” matricáért.

A legnagyobb durranás természetesen az Internet volt; szolgáltatók tucatjai próbálták egymást túllícitálni kedvezőbbnél kedvezőbb ajánlatokkal. (Hahó! Ugye itthon is hasonlókat tapasztalunk az IFABO-n?!). A helyzet azonban egyre kellemetlenebb, mert a résztvevők számának növekedésével az Internet áteresztőképessége nem nő, így a sebesség jelentősen csökken, sok helyet már csak éjjel lehet elérni. A helyzetet még az is bonyolítja, hogy az Interneten egy információforrást korántsem olyan egyszerű megtalálni, ez jó adag fífikát igényel. A népszerű keresők, mint a Lycos, a Yahoo sokszor „dezinformációs adatözön-forrássá” degenerálódnak. Ez azonban a legkevésbé sem zavarja a providereket, ők egyre újabb ajánlatokkal állnak elő.

Most már lehet telefonálni is az Interneten keresztül a Real Audio segítségével. A cliens ingyenes, ám a szerver igencsak súlyos pénzekbe kerül. Kár, hogy a TCP/IP közel sem valós idejű protokoll, és ott, ahol a Netscape Navigator még a legnagyobb jóindulattal is csak a „18 kB (stalled)” üzenetet küldi az interaktivitás fellegvárán trónoló, WWW mámor ittas felhasználónak, aligha csempészhetünk át audio biteket a hálón (magyarul: eszement lassú a világhálózat a milliányi felhasználó miatt). Ilyenkor a dongó esete jut eszembe: a fizikusok már régen megállapították, hogy a dongó tömege és alakja miatt képtelen a repülésre. Még jó, hogy szegény ezt nem tudja!

Ha tovább szőrfözünk az Interneten, akkor a korábbi számokban már sokat emlegetett, 3D grafika világába jutunk. A 3D boom (itt egy újabb „ősrobbanás?”) eljutott a

# CeBIT 96

Régi ismerősök új ruhában

WWW browserek területére is, lassan már tobzódunk a WWW-s 3D nyelvekben: VRML, ActiveVRML, Moving Worlds, WebOOGL, 3iD és még folytathatnám a sort. Most már egy valamirevaló böngészőnek támogatnia kell több-kevesebb 3D nyelvet, különben keresztet vethet magára. Persze a teljesítmény nem ugrik hirtelen a fellegekbe, de még mindig gyorsabb, mint a „jávás” megoldás. Sokak szerint már úgy szól az új számítógépes recept, hogy „végy egy Internet PC-t 500 dollárért és futtas rajta egy browsert, mindent megkapsz és csinálhatsz, amit csak elképzelsz”.

Egy kicsit elmozdulva a surrogó melegítők irányába, itt tényleg lehet telefonálni, de sok más is: bemutatnak olyan maroktelefonokat is, melyeknek E-Mailt küldhetünk, sőt a telefon egyben modem és fax is (lásd Newlocal hozzászólását a Nokiáról). Igaz, E-Mail esetén csak a „subject” mezőbe írhatunk, és oda se sokat (általában 160 karaktert – ez a szolgáltatás már idehaza is működik), de ez már haladás. A Java mindenhol ott lóg a levegőben, de az emberek nem tudják még igazán, hogy mire használják. Nyilván, nagyobb fantázia van benne, mint csupán integető Duke-ok és forgó kockák, de az igazi hajrá még nem indult be, a fejlesztői környezetek sem teljesen tökéletesek (a JavaScript is sokat fog változni, az OS/2 verzió is csak most készült el). Mindenesetre a Sun jó lóra tett a licencek eladásából ítélve.

Nem elhanyagolható az Internet piacpolitikai háttere sem. A Microsoft megpróbál minden rivalistát eltávolítani az Internet porondjáról, ugyanis megengedheti magának, hogy sokkal kedvezőbb kondíciókkal kínáljon HTTP szerveret, mint a kisebb cégek, amit az AOL példája szépen mutat. Ha meguntuk az Internetet, akkor evezünk csendesebb vizekre (már nem szőrfözünk, elállt a szél).

Az az igazság, hogy a multimédia területén az Interneten kívül is történnek dolgok. Video-szervereket már minden valamirevaló gyártó kínál, a legtöbb már az MPEG-2 szabvánnyal is megbirkózik, ehhez persze megfelelő set-top-boxokat is kell találnunk (most már tényleg nincs mesze az az idő, amikor természetes lesz, hogy a kábeltelevízió kiválaszthatjuk a kívánt filmet, egy klikk, aztán már pörög is „zsánklódvandammm” – a szerk.). Ha a filmnézésen túl kreativitásunkat is kamatoztatni akarjuk, akkor is találunk kedvünkre valót a számítógépes videovágás területén. Az új videovágó kártyák már majdnem mind PCI buszos kivitelűek, és a professzionális stúdiók lehetőségeit egyre jobban megközelítik. Két neves képviselő ezen a területen a FAST és a Miro. Még magasabb igényeket elégíti ki a Matrox és az Avid rendszere, ami több kártya együttesével ér el fantasztikus eredményeket, természetesen jóval magasabb árért. A video formá-

**CeBIT'96 HANNOVER**  
14. — 20. 03. 1996  
Deutsche Messe AG, Messagelände, D-30521 Hannover,  
Tel.: (0) 511/890, Fax: (0) 511/893 26 26  
Internet address: <http://www.messe.de>

**Legend:**

- Verwaltungen Administration
- Eingang Entrance
- IC Informations-Centrum Information Center
- TCM Tagungs-Centrum Messe Convention Center
- Tagungsräume Conference Rooms
- Taxi
- Stadtbahn Tram
- Linienbus Bus
- Messe-Heliport
- Messebahnhof Station
- ICE-Stop Hannover-Messe / Loatzen
- ICE-Shuttle
- Flughafen Shuttle Airport Shuttle
- Parkplatzverwaltung Car park adm. office
- Parkplatz (PKW) Parking (Cars)
- Parkplatz (Bus) Parking (Bus)
- Parkplatz (LKW) Parking (Trucks)
- Parkplatz (Caravan) Parking (Caravan)
- Restaurant
- Postamt Post Office
- Bank Bank
- Bankenallee Banks
- EC-Geldautomat EC-Cash dispenser
- Erste Hilfe/Arzt First Aid/Doctor
- Apothek Pharmacy
- Polizei Police
- Presse-Centrum Press Center
- Radio-TV-Centrum Radio/TV Center
- Kirchen-Centrum Church
- Zentral-Garderobe Central Cloakroom
- Foreign visitors meeting point
- Zoll/Güterbahnhof Customs/Goods Station
- Industrie Forum Design Hannover

**Hannover „madártávlatból”...**



Yahoo Search - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Address: <http://www.yahoo.com/search.html>

**YAHOO!**

Virtual Shopping. Real Benefits.  
(Click here to find out how 'Olympic Rewards' can help U.S. Olympic Athletes.)

**Yahoo Search**

[Yahoo Quick Access](#) ~ [Picks of the Week \(March 11th\)](#) ~ [Reuters Headlines](#)

Find all matches containing the keys (separated by space)

Find matches that contain

At least one of the keys (boolean or)

All keys (boolean and)

Consider keys to be

Substrings

Complete words

Display  matches per page

**Other Search Engines**

[Open Text](#) | [Alta Vista](#) | [Lycos](#) | [WebCrawler](#) | [DejalNews](#) | [More...](#)

Copyright © 1994-96 Yahoo! All Rights Reserved.

### WWW mámor ittas felhasználóknak...

tum itt már megegyezik a szabványos CCIR 601 4:2:2-vel. A Matrox-féle megoldás érdekessége, hogy a kártyákat (itt digitalizáló, tömörítő, keverő, 3D DVE, switcher kártyákról van szó) egy úgynevezett Movie-2 Bus köti össze, ami jóval meghaladja a PCI busz lehetőségeit. A Matrox egy vizuális workbenchet (Visual Effects / Compositing System) is ad a kártyáihoz, ahol magunk köthetjük össze a képernyőn a komponenseket. Sok helyütt találunk már valós idejű MPEG-1 kódereket, de a magasabb igényeket kielégítő MPEG-2 szabványt ismerő valós idejűek szinte megfizethetetlenek. Viszont két lépésben megoldható a dolog: először MJPEG-be konvertálunk, majd MJPEG-ből MPEG-2-be, még mindig valós időben, de immáron sokkal olcsóbban. Visszatérve a Mirohoz, ők egy ún. miroMedia-Managert is piacra dobtak, ami a számítógép minden multimédia funkcióját (MPEG video, TV, rádió, CD lejátszó, fax, telefon) infravörös távvezérléssel hivatott menedzselni. A Microsoft Bobjával és a Packard Bell Nautilusával szemben a miroMedia-Manager nem egy programaktiválási segédeszköz (amolyan alkalmazás-futtató), hanem maga végzi az eszközök irányítását.

szemben esélye. Ez hamarosan kiderül.

A Notebookok területén is komoly előrelépés történt. A képernyők nagyok, a csúcsmo- dell 12 inches, 1024 x 768 pixelt képes megjeleníteni, 64k színnel. Hatszoros sebességű CD-ROM meghajtóval, és egy MPEG-2 hardware dekóderrel mehet a mozi! Ha ilyen Notebookra fáj a fogunk, akkor a Zenith és a Toshiba tájékán érdemes körülnézni – de előtte nézzünk be valamilyen bankba, és vegyünk magunkhoz egy barátságos kis összeget.

Amit még a nagy népvárázsló, Bill Gates háza tájáról megtudtunk: Windows 96 nem lesz (bár az eddig Nashville-re hallgató verzió világszerte terjeng – lehet, hogy ő lesz majdan a '97?), be kell érünk a bug-vadász 95-tel. Windows 97 viszont készül, „Gizeh” kódnev alatt. A tartalomról később, most csak annyit, hogy a névben szereplő 97-et nem kell komolyan venni.

### Szolgáltatásai lenyűgözőek: E-Mail, Fax, Telnet, FTP, sőt WWW is...



## „egykezes” kommunikáció

A kommunikáció „egykezes” reformja: a telekommunikáció rohamos fejlődésének egy újabb állomásához érkezünk, a Nokia 9000-hez. A szerényen csak Communicatornak becézett GSM rendszerű telefon csodákra képes: 386-os processzora és 8 mega RAM-ja tiszteletet parancsol, a 2110-eséhez hasonló méretű, bár kissé vastagabb dobozba rejtve. Kábé olyan érzés, mint amikor a 2110-esen telefonálsz, de ha kinyitod, inkább egy palmtopra hasonlít. Lehetőségei lenyűgözőek: E-Mail, Fax, Telnet, FTP, sőt Internet WWW kezelés és emellett még egy komplett menedzser kalkulátor is beleszorult. Természetesen minden adat kinyerhető kis készülékünkől, mert szabványos soros- és infra-port (!) is van benne. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy milyen lehetőségeket nyújt a GSM szolgáltató (üzenetrögzítő, konferencia beszélgetés stb.), akkor valóban egy Personal Communicator, azaz miniatűr személyi kommunikációs központot kapunk. A normál akku 70

órás készenléti és 2 órás On-Line ideje minden eddigi csúcsot megdönt. Csak legyen, aki fizeti a számlát, na meg persze a készüléket, 3000 német márka körüli áron.

Még egy újdonság került piacra a Nokiától, a 8110-es. A lehúzó előlap nem más, mint mikrofon hosszabbító – erre azért van szükség, mert a telefon kisebb, mint az eddig legkisebb Ericson. Kicsinyége azonban továbbra is hatalmas tudást takar, s ez lényegében megegyezik a 2110-es képességeivel. Készenléti ideje óriási: 70 órás, rengeteget lehet beszélgetni „vele”, akár két órát, egy töltéssel. Tudás és árviszonya miatt várhatóan igen népszerű lesz.

Newlocal

Dr. Doktor  
szenti@is.twi.tudelft.nl

**PILOT-COMP**

1074 Budapest, Alsóerdősor u.3 Tel/Fax:351-2338  
Nyitva: Hétfőtől péntekig 10-18<sup>h</sup>, Szombaton 10-13<sup>h</sup>

Ahol 118 félére  
profi botkormányt  
találsz!!

Ezenkívül szembe találhatod magad CPU, HDD, RAM, CD-ROM, Alaplap, VGA, Monitor hegyekkel, versenyképes áron!



**WIZARD'S****PREMIER**

LONDONBAN JÁRVA, EGY ESTE TERMÉSZETESEN BEUGROTTAM A TROCADERORA KÖRÜLNÉZNI, MILYEN ÚJ JÁTÉKOK ÉRKEZTEK. MEGLEPŐDVE TAPASZTALTAM, HOGY SZINTE MINDEGYIK JÁTÉK IDEHAZA IS MEGTÁLLHATÓ, NEM KELL ÉRTE MAJD' EZER MÉRFÖLDET UTAZNI.

Ilyen, rendkívül szép grafikával megáldott játék a Time Crisis. A Namco által megálmodott game érdekessége, hogy bár az új, texture mappes 3D grafikát használja, a Virtua Cop-hoz hasonlóan, joystick helyett pisztollyal lődözöl. Aki nek pedig ez már unalmas, annak beépítettek egy „Action Pedalt” (bedilizek ezektől az amerikai „eksümdumáktól” – tuti, hogy van valahol Action Burger is...). Ha lenyomod a pedált, hősünk előbújik rejtekéből, és vad tüzelésbe kezdhetsz. Ha felengeded, elrejtőzik egy doboz vagy efféle mögé, és csendben újratölti fegyverét. Szintén a Namco felfedezése az a sí-szimulátor, amelyet Alpine Racer névre kereszteltek, és egészen furá „botkormányá” van. Ráállsz egy kis számolyszerűsége,

# WIZARD'S Csodák's

és jobbra-balra tuszkolod a lábaddal – így egészen olyan az élményed, mintha tényleg te száguldanál a hómezőn. A szintén 3D, textúrás grafika a hófödte csúcsok és a veszettül gyorsan változó pálya mellett a sélő manust hátulról látod, tehát viszonylag könnyű áttekinteni, merre is jár...

Ha unod az „eksünt”, nézd meg a Sportvilágot, ahol most már rengeteg sportjátékot találsz. Van „asztali hoki” (a „légpárnás” asztalon ketten ütögetitek vadul a korongot), csocsó (oh, igen, az elveszett érzés...), foci, kosárlabda, röplabda stb. Ezek nem mind elektronikusak, legalábbis abban az értelemben nem, hogy például a Skee Ball ügyességi játékban egy golyót kell begurítanod a megfelelő helyekre – no joy, no monster, no monitor...



## J á t é k

Ha helyesen tippel meg (vagy akár meg is nézheted), hány focicsapat van a Virtua Stikerben, nyerhetsz egyet a három póló és három 1000 forintos Wizard's kártya közül! PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386

## WIZARD'S

AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET  
A WIZARD'S-BAN  
- SZIMULÁTOROK  
- JÁTÉKGÉPEK

A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:

## QUASAR LÉZERJÁTÉK

HARCI JÁTÉK ÉLŐBEN, MELYBEN  
KÉT CSAPAT KÜZD EGYMÁSSAL A  
LÉZERARÉNÁBAN

BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A  
FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON

ÉZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR  
1996. JÚLIUS 31-IG,  
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ  
A WIZARD'S-BAN!

## DIAMOND

M U L T I M E D I A

Ahoj Popacsecsz!

A **DIAMOND** fű alatt felvásárolta a **KEY**-t és a **SPEA**-t. Ennek öröme piacra dobott néhány (állat) új grafikus és videó-digitalizáló kártyát. Íme a felhozatal:

Stealth 128 Video 1000  
Viper 128 Video  
Fire GL 2000  
Video Crunch It 1000  
Video Crunch It 2000

Azért persze a régebbiek is megmaradtak, melyeket nálunk **ólcsón** beszerezhetsz:

Edge 3D 1/2MB 49 900/74 900 Ft+ÁFA  
Stealth 64 Video 3000 54 900 Ft+ÁFA  
Stealth 64 Video 2121 29 900+ÁFA  
Stealth 64 DRAM 19 900 Ft+ÁFA

**PIXEL MULTIMÉDIA KFT.**  
1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 13.  
TELEFON: 266-6059, 118-1595

**AUTOMEX CD CENTER**  
1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

**FaxInform®**

számítógépes adatbázis.  
Tel.: 267-9916.

Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését.  
Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

**KERESSEN, HOGY KERESSEN!**  
Kedvezményes árakkal, bizományosi  
konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!

Cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k  
szponzorálását, kiadását és terjesztését.



**PC Trafik Bt**  
1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 351-2351

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Üzletünkben széles választékban kaphatóak használt számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón, garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása készpénzért!

**Klubtagsági rendszer**

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezménnyel jár: a CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezményt adunk, megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk, Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek, megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás és egyéb meglepetések.

**HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!**

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**

1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

E-mail: automex@mail.datanet.hu  
Friss információk a TXT. 682. oldalán.



**DIAMOND**  
MULTIMEDIA

Diamond 2121 VGA + MPEG+CD-I (1MB EDO RAM, PCI) 27.990  
Diamond Edge 3D VGA +16 bites hangkártya + 3D-s játékok (1MB RAM, PCI) 51.600  
Diamond Stealth 64 (PCI VGA 2 MB RAM) 55.800



**CD-Romtár 5.**  
Még mindig kapható!  
A legátfogóbb ma-gyar nyelvű CD-ROM katalógus, rengeteg demóval és ezer más meglepetéssel.



**NBA Live 96**  
A legjobb és a legújabb kosárlabda program. A legváltozatosabb nézőpontokból játszhatjuk a játékot, amely hihetetlenül élethű.



**3D Atlas**  
Domborzati térképeket tartalmazó világatlasz, sok újszerű megoldással és hasznos információval.



**BEST '95 sorozat**  
A 95-ös év legjobb 3D-s játéakai, shareware gyűjteményei rendkívül kedvező áron.



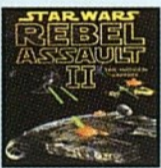
**Duke Nukem**  
Idegen lények pusztítják a földlakókat, utolsó reményük TE lehetsz, ne hagyd cserben őket.



**NYELVÉSZ**  
Kezdő angol és német egy CD-n. A program 21 leckén keresztül vezet be a két nyelv rejtelmeibe. A tanulást a sok kép, hang és teszt teszi egyszerűvé.



**The Riddle of Master Lu**  
Szép grafikájú kalandjáték, amely egy régi kor valós történetén alapul. Korhű helyszíneken több, izgalmas környezetben játszódik.



**Rebel Assault II.**  
Végre itt van a régóta várt népszerű játéknak a második része 2 CD-n. Még több kaland, még több izgalom.



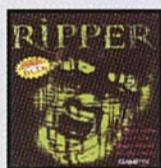
**3D Interior Designer**  
3 D-s belsőépítészeti tervezőprogram. Könnyen kezelhető, DOS és Windows alatt is működik.



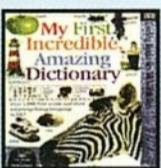
**Virtual Reality sorozat**  
Ebben a virtuális múzeumban megtapasztalhatjuk az állatok látását, hallását, mozgását.



**Úton**  
DOS alatt futó igényes kivitelű oktatóprogram, melynek segítségével a „B” kategóriás KRESZ vizsgára készülhet fel. A sok közül az egyetlen olyan hazai KRESZ oktató CD, amely teljes képernyős animációkat vonultat fel, a tananyagot felolvassa és több mint 600 tesztlap segítségével ellenőrzi tudását. A lemez további meglepetéseket is tartalmaz: számos autós iskola címét, stb.



**Ripper**  
Bombasztikus játékkal rukkolt elő a TAKE 2. Kis horror, rengeteg izgalom jellemzi ezt a játékot is.



**Dorling Kindersley sorozat**  
A Dorling Kindersley sorozat a világ egyik leglátványosabb kiadójának színvonalas enciklopédiái a legkülönfélébb témakörökben.



**Kingdom of Magic**  
Gyerekeknek szánt mulatságos mesejáték, több mint 90 szereplővel és 105 helyszínnel.



**C/C++, Visual Basic, dBase, FoxPro, AutoCad Super Library**  
Programozóknak szánt sorozat forráskódokkal, példaprogramokkal.



**6 Nyelvű EURÓPA Szótár**  
6 nyelv (magyar, angol, német, francia, olasz, spanyol) bármelyikéről bármelyikére fordít, 300.000 szavas szókincs



**Descent 2**  
Doom jellegű játék, 360 fokos 3D-s mozgástérben kell a különböző helyszíneken az intelligens robot ellenfeleinket legyőzni.



**Defcon 5**  
Szédült versenyfutás az idővel, a Föld megmentésére a gyarmatosító idegenlények ellen 2205-ben, 200 évvel az utolsó háború után.



**Touche**  
Avagy öt muskétás kalandjai. A 16. századi Franciaországban teljesítjük egy haldokló nemesember végakarátát



**Track Attack**  
Futurisztikus autóverseny, ahol a vezetőket váratlan akadályok támaszthatnak a pályán a többi versenyző akadályozása érdekében.



**Ebciklopédia**  
A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be videofilmek és képek segítségével.



**Ressurrection**  
Avagy a Rise of the Robots 2. Robotok csavarra menő küzdelmét irányíthatjuk és kiélhetjük szadista hajlamainkat.



**Megapack 5**  
10 szenzációs CD: Flight Unlimited, Primal Rage, Warlords 2, Entomorph, Terminal Velocity, Pinball Fantasies, FX Fighter, Jagged Alliance ....



**ATF**  
A US. Navy Fighter 2. része, amelyben a híres lopakodóval is bizonyíthatjuk bátorságunkat, ügyességünket és harci készségünket.



**VideoCD-k**  
Filmek, rajzfilmek, Virtual Reality sorozat, erotika. Íme néhány cím a kínálatunkból:



**Interaktív PUSZTA Sex**  
Humoros hangvételű hazai erotikus CD, amely egyedi módon mutatja be a magyar pusztá „szépségeit”.



**T-MEK**  
Az örült Nazrac, a kivég-ző, intergalaktikus baj-nokságában kell a T-MEK harci csodával harcolni.



- Cat
- Shark
- Dog
- Bird
- Dinosaur
- Bugs Bunny
- Popeye
- Pavarotti in Concert
- Executions
- Cyborg 2
- Halloween
- Twilight Zone
- Asian Ladies
- Demon school
- Troll
- Dungeon Master

# RÉVAI NAGY LEXIKONA

A „Révai” a legnagyobb terjedelmű általános enciklopédia, amely elsőként jelent meg CD-ROM-on. A több mint 230.000 címszó-ból álló, 16.5 millió szót tartalmazó lexikon mindenki számára hasznos információkat hordoz.



Ajánljuk mindenkinek, aki egész élete során szeretné gyarapítani ismereteit, bővíteni tudását.

A CD-ROM segítségével sokkal gyorsabban juthat információhoz, könnyen és kényelmesen kereshet a hatalmas adatmennyiségben. Ára: 19.900 Ft áfával.

Az árak az áfát nem tartalmazzák!

Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

Élvezd a virtuális valóság örületét.  
**FORTE VFX-1**  
 Belépő egy másik dimenzióba!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.  
 Minden játékkal játszható.

Multimedia World ★★★★★  
 díjat nyert szabványteremtő sisakja.

125.000 Ft

**AKCIÓ!**



**MMP**

Multimedia Meeting Point  
 1075 Budapest, Madách I. út 2-6.  
 Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

**Professzionális hangkártyák**

Audiotrix Pro	42.900.-
Roland SCC 1 hangkártya	88.800.-
Roland MPU 401 MIDI fogadókártya	21.280.-
Roland SCD 10 GM MIDI hangmodul	37.600.-

**MIDI billentyűzet**

Roland PC 160	31.920.-
Roland PC 200	39.920.-

**Hangszórók**

Hangerő- és hangszínszabályozás	
J-351 AV aktív hangszugárzó	5.600
3"-os, 40W PMPO	<b>4.400.-</b>
J-511 AV aktív hangszugárzó	7.900
4" és 1,5"-os, 100W PMPO	<b>6.100.-</b>

**CD játszó**

UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec)	11.900
UMAX IS602 6 X EIDE (900kB/sec)	18.900
UMAX IS803 8 X EIDE (1200kB/sec)	Hívjon!

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

**Bertelsmann CD-ROM-ok:**  
 - 10.000 Ft-tól

Német nyelvű lexikonokból a hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól

A legmagasabb szintű angol nyelvoktató CD-k.

**Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok**

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos, játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár érettségire és felvételre készülőknek

**COMPAQ**

multimédiás számítógépek és notebook-ok

**Microsoft**

szoftverek teljes választéka

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.